



Nintendo®

REPORTAJE

XENOBLADE CHRONICLES 2

Un RPG titánico

REPORTAJE

MARIO PARTY: THE TOP 100

100 minijuegos divertidísimos

ROCKSTAR EN SWITCH

L.A. NOIRE

Un detective a la caza de criminales

POKÉMON ULTRASOL
POKÉMON ULTRALUNA

¡Súper análisis de las nuevas ediciones!

¡SÚPER CONCURSO!

REGALAMOS
2 Drones
+2 Coches
de radio control

REPORTAJE
40 arcades de NEOGEO para Switch

15 JUEGOS ANALIZADOS
DOOM • SONIC FORCES
KIRBY BATTLE ROYALE
ETRIAN ODYSSEY V...

Nº 303 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00303

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 303



Luis Galán

Bienvenidos

Cuando era pequeño, y se acercaban las navidades, devoraba las revistas de videojuegos. No podíamos elegir muchos regalos, así que había que hacerlo bien, y sobre todo pensar en que durasen mucho tiempo. ¡Los exprimíamos al máximo! Casi siempre en compañía, que era lo mejor. La industria está cambiando mucho hacia un modelo online, sin apenas modos para un jugador, y prescindiendo a menudo del multijugador local. Sin embargo, Switch y 3DS no van de eso, todo lo contrario. Llega un nuevo Pokémon, que da para centenares de horas, se acercan los inmensos Xenoblade y Skyrim, acabamos de estrenar el impresionante Super Mario Odyssey... y Zelda (que de por sí es colosal) no para de crecer. ¿Y para jugar con los hermanos? Pues mi versión júnior estaría apuntando FIFA 18, Snipperclips Plus, y alguno de lucha. ¿Son juegos caros? Son diversión y arte para meses y meses. Y hablando de la infancia, allá por los 90 lo que nadie podía tener era una NEOGEO, pero ahora esas joyas están a siete euros en Switch, la consola que seguro habríamos pedido a los papis.



página **16** Reportaje. Xenoblade Chronicles 2. La alucinante odisea de Rex y Pira nos atrapará durante meses.



página **30** Novedad. Pokémon Ultrasol y Ultraluna. ¡Ya está con nosotros! 8 paginazas de poké-análisis.



página **58** I Love Nintendo Especial ACA NEOGEO. Todos soñábamos con sus juegos y ahora se lucen en Switch.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Y ahora llega Xenoblade 2. ¡Vaya primer año se está marcando Switch!



Alex Alcolea
Dejo de saltar y coger lunas... ¡para perderme en el infierno de DOOM!



Juanfree Martínez
Han abierto las puertas del infierno y se ven venir súper juegazos...



Miguel Martí
¡Disfrutando de un "Pokémes": Ultrasol, Ultraluna y el evento de Londres!



Antonio Carrizosa
Dragones, coches, Pokémon... ¡Este mes mis consolas echan humo!



SMARTPHONES / TABLETAS

El pueblo se muda al móvil

¡Pronto llevaremos el campamento siempre con nosotros!



Apps de éxito

Super Mario Run acaba de superar la espectacular cifra de 200 millones de descargas en todo el mundo. Seguro que la reciente actualización, con nuevos modos, ha tenido que ver.

Miitomo, Super Mario Run, Fire Emblem Heroes y, ahora, con todos ustedes, **la saga que más encaja con el concepto de un teléfono móvil**. Es la hora de que el simulador de vida más simpático vaya siempre en nuestros bolsillos, es la hora de Animal Crossing Pocket Camp.

La vida en el campo

Su lanzamiento está al caer, y ya tenemos un montón de datos que contaros sobre esta esperada edición. El primero, y más deseado, es que no parece para nada una edición menor, sino un Animal Crossing de consola, centrado en hacer vida en un campamento. De este modo, empezamos configurando nuestro personaje y entablamos rápido relaciones con nuestros vecinos. Al principio serán completos (aunque simpáticos) desconocidos, pero poco a poco iremos forjando amistad con todos ellos. De hecho, esta vez **tendremos un grado de amistad diferente con cada animal**, y éste dependerá mucho de si hemos intercambiado objetos con ellos, o de si hemos deco-



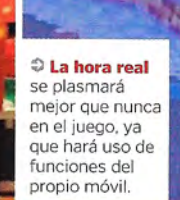


TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





Nuestra parcela podrá decorarse con todo tipo de elementos, y la visitarán otros jugadores.



La hora real se plasmará mejor que nunca en el juego, ya que hará uso de funciones del propio móvil.

LOS BILLETES HOJA PODRÁN COMPRARSE CON DINERO REAL O CONSEGUIRLOS EN EL JUEGO, A TRAVÉS DE DIFERENTES RETOS.

Nuestras tareas serán las habituales de la saga, como cazar insectos, cosechar y pescar. Pero ojo, que habrá que usar la cabeza para conseguir lo que de verdad buscamos.

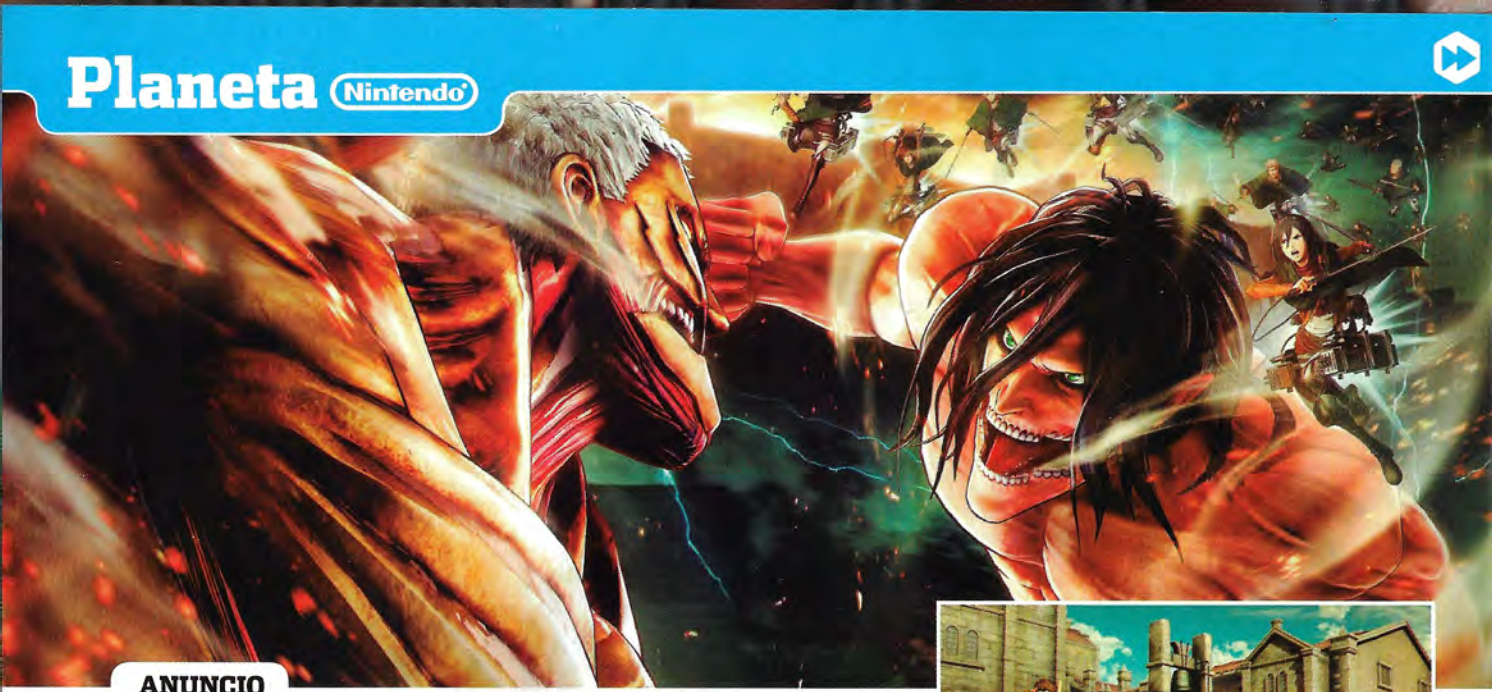
rado nuestra parcela con muebles que a ellos les gusten. ¿Quieres no quitarte de encima a ese vecino? Instala su sillón preferido y ya verás. Aunque lo mejor será hacer negocios, ya que **el trueque funciona casi mejor que el dinero**, que aquí se mide en bayas, esenciales para según qué cosas. ¡Como comprar nuestra autocaravana! En OK Motors nos la dejarán a plazos, así que ya podemos ir ganando dinerito para pagarla. Con ella viajaremos a todas partes, según nuestro deseo o misión: en Villa Verde hay fruta, en Isla Castaña insectos, en la Cantera Apalazos minerales... Quizá queremos poner un columpio nuevo y necesitamos madera, y justo la tiene alguien que quiere cierta planta. Una vez conseguimos los materiales, le decimos a Al que lo haga, y esperamos a que termine... aunque si le pagamos más, tardará menos. Eso se hará con **billetes hoja**, que se podrán conseguir en la partida, o comprar con euros de los de verdad. Sirven para muchas cosas, como obtener materiales al momento. Será el único desembolso a realizar, dado que **la descarga será gratuita**. Más rápida o más lenta, cada nueva adquisición hará nuestra parcela más bonita, que al final lo que mola es compartirla con los amigos.



Diseña tu autocaravana

Esta vez nuestro hogar no será una minúscula casita, sino una parcela en el campo... ¡y una autocaravana! En ella tendremos la cama... y muchas más cosas, ya que podremos personalizarla por dentro y por fuera.





ANUNCIO

Lucha titánica a partir de marzo

Ataque a los Titanes (Shingeki no Kyojin o Attack on Titan) es una serie manga de Hajime Isayama que cuenta con un espectacular anime. Narra la vida de Eren Jaeger quien, junto a sus amigos Armin y Mikasa, vive en un mundo en el que la humanidad se encuentra encerrada en ciudades de altos muros. ¿Por qué? Porque **gigantescos caníbales quieren nada menos que comérselos**. Ellos forman parte de una élite que se atreve a salir a cazarlos, y Eren, además, esconde una increíble habilidad. Tras el exitazo cosechado tras su lanzamiento en 2009, la serie **saltó a los videojuegos en exclusiva para 3DS** en 2015 (dos años después que en Japón) con un título algo menor. Ahora es el turno de Switch que, por lo que hemos podido ver, plasmará toda la fuerza de una serie que, eso sí, es sólo para mayores.



El parecido con el anime será realmente impresionante, y el desarrollo tendrá exploración, entrenamiento y lucha.



INDIE

Owlboy vuela hasta Switch

Tras nada menos que 10 años de desarrollo, el equipo de D-Pad Studio logró triunfar con Owlboy en PC hace unos meses. Su éxito se basó en un cuidado apartado gráfico, unido a un desarrollo que bebía de los grandes clásicos 2D de Nintendo. Pues la cosa ha llegado tan lejos, que han logrado traducir el juego y anunciar su salida para Nintendo Switch. En febrero llega a la eShop, y luego a tiendas físicas.

RELANZAMIENTO

Wonder Boy en formato físico

Una de las grandes joyas del catálogo virtual de Switch se prepara para llegar a las estanterías. Hace apenas unos días que los cracks del estudio francés Lizardcube lo confirmaron para el primer trimestre de 2018. Habrá que ver cuándo llega exactamente. Lo que ya sabemos es cómo lucirá su portada americana, y será con un claro homenaje a la del Wonder Boy III original de Master System en el que se basa.





DEPORTE

El juego de tenis más esperado

Parte del equipo de la gran saga Top Spin se ha unido para crear el que promete ser el juegazo de tenis que queríamos para Switch. Tennis World Tour tiene como objetivo recrear, no sólo el aspecto físico, sino también el psicológico de este deporte. ¡Suena muy interesante! De momento, sabemos que ya cuentan con 30 licencias de jugadores, incluidos Federer y Garbiñe Muguruza. ¡Ojalá "fichen" también a Nadal!





ANUNCIO

El rey de la lucha 2D se acerca a Switch

Desde que Street Fighter II estableció las normas de los juegos de lucha, pocas sagas han logrado hacerse con un nombre propio. Arc Systems, **creadores de Guilty Gear** (el XX Accent Core Plus de Wii es magistral), llevan desde 2008 haciendo los increíbles BlazBlue. Ya se estrenaron en 2011 en 3DS con una conversión algo menor, pero pronto se presentarán en Switch y, para asegurarse la victoria, lo harán muy bien acompañados. No será un título normal de la saga, sino todo **un crossover épico, 2 vs. 2**, en el que se las verán con personajes sacados de Persona 4 Arena, Under Night In-Birth y RWBY, a falta de que se confirmen más personajes. Blazblue Cross Tag Battle tiene una pinta maravillosa, y llegará durante 2018, ¡esperemos que a principios!



El estilo es muy de anime. De hecho, ya existe una serie de televisión basada en la franquicia.



ACTUALIZACIÓN

Zelda BoT versión 1.3.3

Breath of the Wild lleva desde el mismo 3 de marzo dejándonos de piedra... y no para. Entre que su mundo es inmenso, los enormes contenidos de los pases de temporada y las actualizaciones gratuitas, no hay forma de separarnos de él. El último "update" trae, de forma completamente gratuita, una **nueva misión** llamada Xenoblade Chronicles 2. Se compone de tres pistas, síguelas y... ¡pedazo de traje completo de Rex!

DESARROLLO

Más y más juegos están en camino

Las ventas de Switch están siendo increíbles, y también las de sus juegos. Tanto es así, que varias compañías afirman tener varios desarrollos en proceso. Hablamos de Ubisoft, Namco Bandai y Capcom, que, con MH XX triunfando en Japón, han confirmado que, entre otros, pronto llegará un Ace Attorney.





NOVEDADES

Nuevos extras para Pokkén

El título de lucha de Pokémon para Switch va a seguir creciendo gratuitamente y se acerca una descarga de campeonato. Llegan **los combates por equipos en línea** a los que se les añadirán grupos oficiales. Además, también se estrenará la función para **grabar los entrenamientos** del modo Práctica, y tendremos nuevas recompensas por las clasificaciones online. Todo gratis y a mediados de noviembre.

Impresionante la atención que recibe Switch en cada evento en el que se presenta. Tanto en Madrid como en Barcelona, las filas fueron increíbles, y todos se divirtieron con los juegos nuevos y los ya consagrados.

Más eventos de Nintendo Switch alrededor del país

Entre las ferias en grandes ciudades y los actos en centros comerciales, Switch no para de viajar.



La cosplay orchestra se lució en el Salón del Manga con temas de la saga Zelda. El 25 de noviembre será el turno de la Symphony of the Goddesses en el Auditori Forum.



Está claro que, de aquí a Navidad, todo el que no haya probado una Switch podrá hacerlo. En primer lugar, porque se están consiguiendo fabricar cada vez más para cubrir la demanda, y después, porque ha estado y estará presente en todas las ferias, tiendas y centros comerciales posibles.

De Madrid a Barcelona

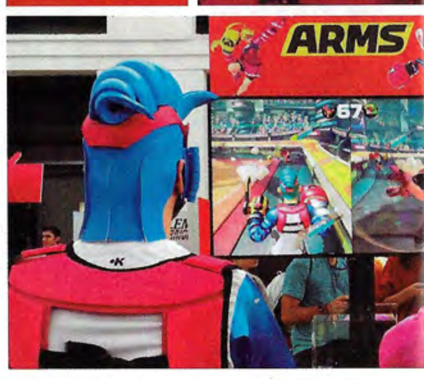
En unos días pasamos de vestirnos de boda en la **Madrid Gaming Experience**, a hacerlo de Link en el **Salón del Manga de Barcelona**. Nintendo ha tenido una presencia tremenda en ambas ferias, con cantidad de actos y sorteos que reunieron a centenares de personas. Eso sin contar los puestos fijos, claro, donde **Zelda y Mario volvieron a ser los más destacados**. Pero también hubo espacio para probar los inminentes DOOM, Gear Club Unlimited, Skyrim... o títulos consagrados, como Mario Kart 8 Deluxe o Splatoon 2. Todo en unos eventos realmente exitosos. Madrid tuvo 104.000 visitantes, y eso que sólo fue su segunda edición. Barcelona, con un evento que reunió a fans de videojuegos y manga... ¡148.000! Está claro que **el entretenimiento digital cada vez es más universal**, y que Nintendo siempre estará ahí para que siga creciendo.





¡Menudo éxito!

Super Mario Odyssey fue el principal centro de atención. Las críticas mundiales lo equiparan a Breath of the Wild prácticamente como el mejor juego de todos los tiempos. ¡Switch es impresionante!







EL ACTO ESTRELLA EN MADRID FUE LA CONVOCATORIA DE VESTIDOS DE NOVIA. ADEMÁS, SE REGALARON CONSOLAS Y, SOBRE TODO, SE JUGÓ MUCHO, ¡MUCHÍSIMO!





Títulos multijugador, como Mario Kart 8 Deluxe o Splatoon 2, ocupan un espacio especial en todos los eventos, ya sea jugando en línea, o con la conexión local. Esta vez se les unió el salvaje DOOM.



Los actores de doblaje de Zelda Breath of the Wild (el primero con voces) acudieron a Barcelona. Dieron una charla, y se lo pasaron en grande. Además, hubo toda una partida continua que duró... ¡los 5 días enteros!



¡Los ARMS reales! El gran juego de lucha exclusivo de Switch sigue creciendo de forma gratuita, y los asistentes lo pasaron genial a puñetazo en limpio. Además, tuvieron la oportunidad de lucirse frente a Springman y Ribbon Girl.



ZELDA SIGUE SIENDO LA ESTRELLA

9 meses después de su lanzamiento aún impresiona. Sus puestos siempre están ocupados, y las caras de los jugadores siguen transmitiendo el mismo asombro. Además, la magia de la saga es imperecedera, y alrededor de la misma se están dando conciertos, y convocando hasta talleres de cosplay. ¡Y en nada llega el nuevo DLC!

Agenda de Switch en Centros Comerciales

- **22 Noviembre-25 Noviembre,** en el CC AS Cancelas, **Santiago.**
- **23 Noviembre-26 Noviembre,** en el CC Intu Asturias, Siero, **Asturias.**
- **23 Noviembre-26 Noviembre,** en el CC Aqua Multiespacio, **Valencia.**
- **29 Noviembre-2 Diciembre,** en el CC Xanadú, Arroyomolinos, **Madrid.**
- **30 Noviembre-3 Diciembre,** en el CC Marineda City, **A Coruña.**
- **30 Noviembre-3 Diciembre,** en el CC Vallsur, **Valladolid.**
- **5 - 7 y 9 de Diciembre,** en el CC El Faro, **Badajoz.**
- **6 Diciembre-10 Diciembre,** en el CC El Tormes, Santa Marta de Tormes, **Salamanca.**
- **6 Diciembre-9 Diciembre,** en el CC Garbera, San Sebastián, **Guipúzcoa.**
- **13 Diciembre-16 Diciembre,** en el CC Puerto Venecia, **Zaragoza.**
- **13 Diciembre-16 Diciembre,** en el CC Tres Aguas, Alcorcón, **Madrid.**
- **14 Diciembre-17 Diciembre,** en el CC Los Arcos, **Sevilla.**
- **19 Diciembre-22 Diciembre,** en el CC Bahía Sur, San Fernando, **Cádiz.**
- **19 Diciembre-22 Diciembre,** en el CC El Boulevard de Vitoria-Gasteiz, Vitoria-Gasteiz, **Álava.**
- **19 Diciembre-22 Diciembre,** en el CC Larios, **Málaga.**

*INFORMACIÓN SUJETA A POSIBLES CAMBIOS.





Conexión con Japón

Pokémon y Mario Odyssey copan también las páginas sobre el mercado asiático, aunque aún tenemos hueco para Sanodg y su Korg Gadget, y las seis Idol adolescentes del nuevo Miracle Tunes! Game de Tune Up! Tabun!



¿Qué juego echas en falta en Super Famicom Mini?

Ni cortos ni perezosos, los chicos de la prestigiosa publicación Famitsu han formulado esta pregunta a algunos de los más famosos desarrolladores japoneses. Esta encuesta, especialmente interesante por ser entre profesionales de la industria, arrojó el siguiente Top 5: Actraiser, Sim City, Chrono Trigger, Xardion y Super Momotaru Densetsu 2. A buen seguro que en nuestro país habría variado mucho, pero posiblemente los dos primeros sí que aparecerían. En cualquier caso, los 21 que hay son geniales.



Piedras Pokémon en venta

Bandai Namco, que posee algunos de los derechos de explotación del merchandising de la saga Pokémon, exprime bien la marca. Su última creación es un cofre que contiene **las tres piedras evolutivas de Pokémon** junto a una buena cantidad de caramelos. De hecho, el artículo en cuestión se vende como dulce, y no como elemento de colección. El aspecto, como podéis ver en la foto, es espectacular, aunque su precio no lo sea tanto. Por la módica cifra de 5.400 Yen (unos 40 €) podríais llevaros a casa el tan ansiado cofre y una buena ristra de caramelos con sabor a uva... Si vivierais en Japón, claro está, ya que no hay muchas esperanzas de que llegue a Europa. **Cada piedra es del tamaño de un puño**, que no está nada mal, y se rumorea que podrían llegar al mercado americano, con lo que, igual dentro de un tiempo... ¡Ojalá tuviéramos un Pokémon Center en nuestro país! De momento, a seguir soñando.





GADGET: UN EDITOR MUSICAL EN SWITCH.

Tras lanzar Korg DSN-12 (sintetizador) y Korg M01D (Music Workstation) para Nintendo 3DS, Detune ha presentado su potentísima herramienta Korg Gadget para Nintendo Switch. Con Nobuyoshi Sano (Sanodg) a la cabeza, compositor de la magistral banda sonora de Tekken 3 entre otras, Detune planea convertir a Switch en **una gran herramienta de creación musical**, tanto para composición como para interpretación en directo. A Gadget no le faltará absolutamente nada: tracker, caja de ritmos, sintetizador, efectos... Incluso permitirá modular sonidos y efectos con los sensores de movimiento de los Joy-Con y la participación de hasta cuatro jugadores/intérpretes. ¡Nintendo Switch vale para todo!





EL LANZAMIENTO DEL MES

Miracle Tunes! Game de Tune Up! Tabun!

¿Idols que recuerdan a Sailor Moon? ¡Compramos!

Pocas cosas gustan a los japoneses tanto como los videojuegos: las Idols, los "dorama" (culebrones nipones) y los anime. ¡Pues este juego lo unifica todo! **Está basada en la serie "Idols X Warriors: Miracle Tunes"**, en la que seis Idols intentan, a través de canciones, salvar al mundo de un poder maligno. El juego es de lo más variopinto: tiene mascotas virtuales (Rythms), mini juegos musicales, puzzles al estilo Puzzle Bobble, y hasta un modo Prikura, en el que podemos componer y editar nuestras propias escenas con fotos personales, juniéndolas a las de personajes de la serie! Es creación de FuRyu, e incluye incluso diferentes Sound Jewels reales. Se trata de unas joyas místicas que, en la serie, tienen un poder mágico. En el mundo real sirven para dar color a las varitas con luz que los adolescentes usan para seguir el ritmo en los conciertos. ¡Nipón al 100%!



Lanzamiento en Japón:
9 de noviembre

BREVES

Lo nuevo (Mario Odyssey) y lo clásico (Irem) se dan la mano en las breves del mes.



Hamster y los clásicos de Irem

La compañía nipona, famosa por sus Arcade Archives y ACA NEOGEO, acaba de adquirir los derechos para recuperar clásicos de Irem como R-Type. La primera conversión en llegar a Switch será Zippy Race.



¿Mario? ¡Sí quiero!

La revista japonesa Zexy regala este mes licencias matrimoniales (Kekkon Todoke) con motivos de Mario Odyssey. Estas licencias son totalmente legales en Japón, y basta la rúbrica de los dos cónyuges para casarse... ¡y con Mario de testigo!



Pokémon en los Happy Meal

Hasta McDonald's es especial en Japón. Hasta hace poco, los Happy Meal incluían unos discos especiales que podían ser utilizados en las recreativas de Pokémon Ga-Olé.

POKÉMON CENTER

Se estrena una de las mayores tiendas de Pokémon en el centro comercial Tokyo Sky Tree.

Si te gusta la saga Pokémon, y viajas a Japón, no puedes perderte la inmensa tienda que han abierto en el Tokyo Sky Tree, junto a Tokyo Tower. No hay una sola pieza de merchandising que no tengan: platos, tazas, múltiples peluches, llaveros, agendas, gachapon, mochilas, bolsos... y, por supuesto, ¡los últimos juegos para Nintendo 3DS!





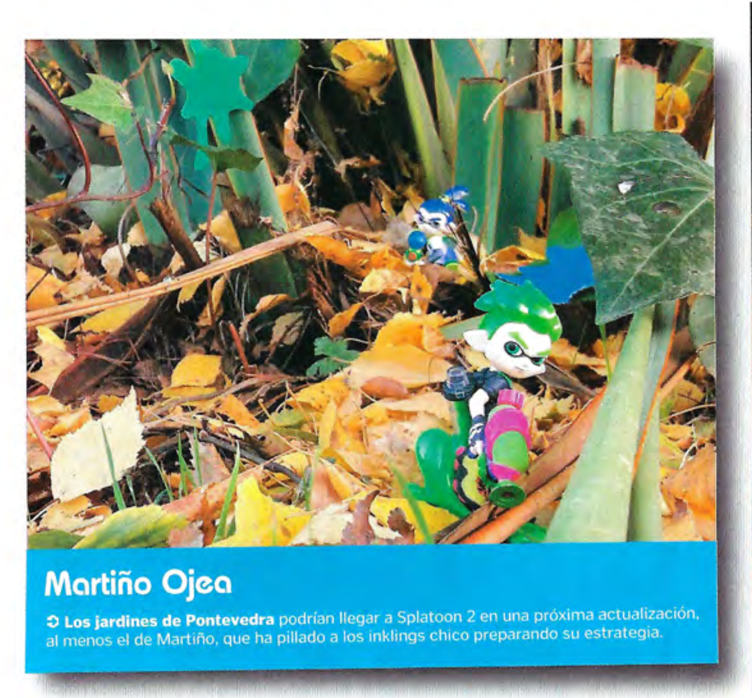




amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Martiño Ojea

Los jardines de Pontevedra podrían llegar a Splatoon 2 en una próxima actualización, al menos el de Martiño, que ha pillado a los inklings chico preparando su estrategia.



Álvaro Cotta

Esta consulta de Dr. Mario es obra de Álvaro quien, con sólo 6 añitos, se ha currado una genial escena, con sala de espera incluida. ¡Tuyo es el premio, querido lector!

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



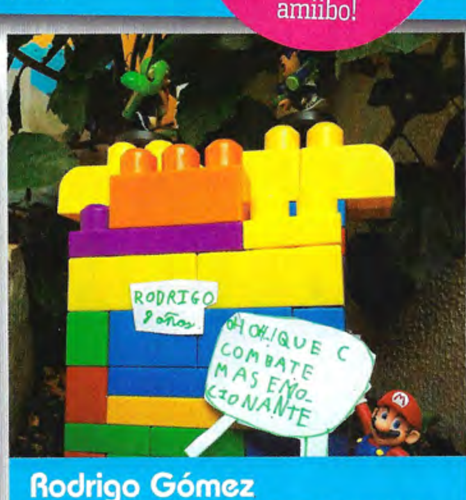
Gerard Muñoz

Splatoon 2 cobra vida en casa de Anna y Gerard. Estos inklings del equipo verde se han salido de la Switch... y la han puesto un poco perdida de tinta.



Antonio José González

El "Sand Kingdom" que ha recreado Antonio tiene hasta historia detrás: se trata de un combate de Smash Bros. en el que Kamek los ha convertido en amiibo.



Rodrigo Gómez

Desde Chiclana nos llega una escena muy trabajada. Mario es el espectador de lujo de la batalla entre dos inklings... ¡que protagonizan la mayoría de las fotos!

Llegan los cuatro elegidos de Zelda: Breath of the Wild

Nos vamos preparando para La Balada de los Elegidos nada menos que con sus figuras. El impresionante cuarteto es indivisible y cuesta 59,95€.

Urbosa
Nos da la Providencia Antigua*, la Cimitarra de la Luna, mucha carne fresca y el Casco Divino de Vah Naboris, que proporciona resistencia a la electricidad de nivel 1.

Daruk
Nos da la Providencia Antigua*, el machacarrocas, diferentes piedras y el Casco Divino de Vah Rudania, que proporciona resistencia al fuego de nivel 1.

Mipha
Nos da la Providencia Antigua*, la Lanza de las Aguas, comida marina y el Casco Divino de Vah Ruta, que proporciona mayor velocidad al nadar de nivel 1.

Revali
Nos da la Providencia Antigua*, el Arco de Halcón, mucha fruta, y el Casco Divino de Vah Medoh, que proporciona resistencia al frío de nivel 1.

*Deben estar equipados con la Armadura ancestral y las Grebas ancestrales, y todos los elementos de la armadura necesitan estar mejorados al menos al nivel 2.

Fire Emblem Warriors

También el reciente "musou" de Switch y New 3DS estrena figuras, y éstas son capaces de hacer cambiar el rumbo de la batalla. ¡Elige tu preferida y a luchar!



Chrom
Si ya tenemos a Chrom, al usar este amiibo conseguiremos La Espada de práctica, que nos dará más velocidad de ataque. Después ayuda a obtener un arma potente exclusiva.



Tiki
Con Tiki desbloqueada, la primera vez que usamos su amiibo obtendremos la genial Lágrima de Tiki. Al usarlo de nuevo, subirán las opciones de obtener otra arma exclusiva.



Vive la aventura más titánica

La nueva entrega de Xenoblade está a punto de llegar a Switch. ¡Y tiene una pinta alucinante!

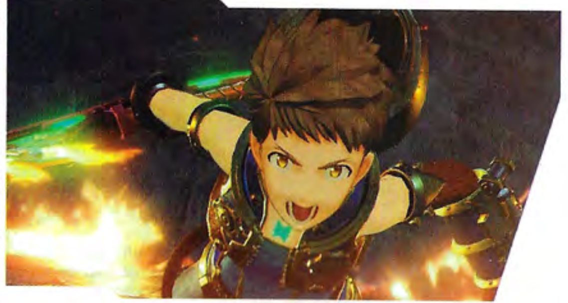
NINTENDO SWITCH
1 DE DICIEMBRE

Cuenta la leyenda que, en una muy época lejana, los habitantes de Alrest vivían en el Elíseo, un exuberante paraíso terrenal. Pero su felicidad se vio truncada cuando, cierto día, fueron expulsados por su creador, el Arquitecto, y condenados a vivir en mitad de un mar de nubes. Sin tierra firme que pisar, se vieron obligados a establecer sus **ciudades sobre los titanes**,











La profundidad de la historia será enorme. Monolith Soft ha creado un universo rico y tremendamente variado. Además, no hará falta haber jugado a los anteriores Xenoblade para disfrutarlo.

unas enormes criaturas capaces de surcar el inmenso mar... y que ahora, lentamente, están comenzando a morir. Esta apasionante historia será el punto de partida del nuevo Xenoblade, la genial saga de rol exclusiva de Nintendo. Y, preparaos, porque si los anteriores juegos de Wii y Wii U fueron inmensos, esta nueva entrega será aún mucho más colosal. Cientos de personajes, entre los que destacarán los carismáticos Pilotos y sus Blade, y **un vasto universo por explorar**, serán las bases de un título llamado a hacer historia, una vez más, en el brutal catálogo de Switch. ¡Y eso que la consola tan sólo tiene 9 meses de "vida"! Nosotros ya hemos surcado durante mucho tiempo la inmensidad de su mar de nubes, recorrido las verdes planicies de varios de sus titanes y **combatido contra las innumerables criaturas** que habitan en ellas. ¿Existirá el Elíseo o será solo una leyenda? No lo sabemos aún, pero el camino para descubrirlo está siendo apasionante. ¡Y aquí os contamos sus claves!

Grandes protagonistas

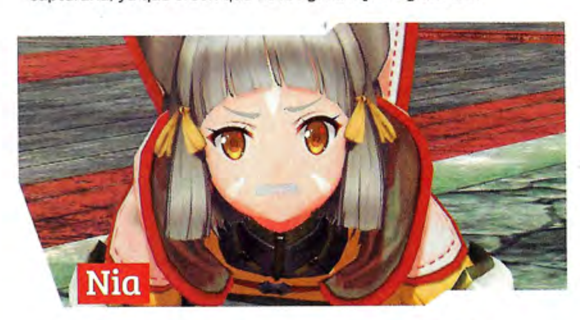
El alma de Xenoblade Chronicles 2 será, sin duda, su plantel de personajes. ¡Así son algunos de ellos!

Los Pilotos, o guerreros con la capacidad de vincularse a los Blade, serán los personajes más importantes. Durante la aventura conoceremos a muchos de ellos. Algunos se unirán a la causa de Rex, el héroe principal, y otros harán todo lo posible por derrotarle. En mitad de esta lucha de poder nos toparemos también con **cientos de habitantes de Alrest**, que tendrán un peso muy importante en el desarrollo. Habrá un montón de "razas" diferentes y no todas tendrán aspecto humano. De hecho, uno de los grandes atractivos del juego será **interactuar con una gran cantidad de estos seres**. Cada uno de ellos contará con unas motivaciones propias y con una forma de ser característica. Su impagable ayuda, o sus traiciones, serán determinantes para dar forma a una historia que estará repleta de giros argumentales y que contará con una potente narrativa.

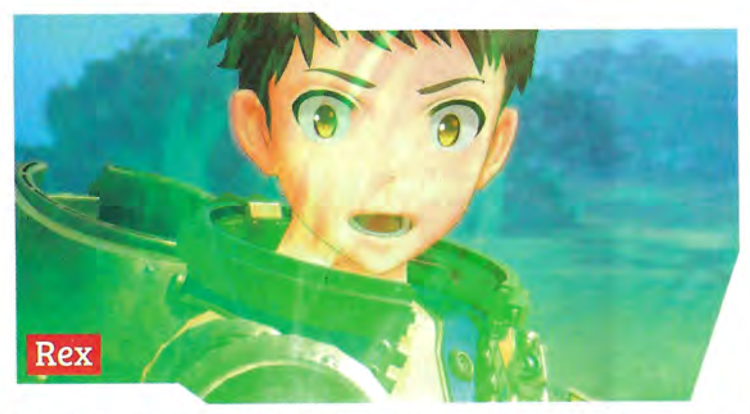


Esta misteriosa Blade será la primera en vincularse a Rex. Las altas esferas de Alrest no cesarán nunca en su empeño en capturarla, ya que creen que es la Égida. ¿Qué significará?

LOS PROTAGONISTAS SERÁN MUY VARIADOS Y DESTACARÁN POR CONTAR CON UNA MARCADA PERSONALIDAD.



Esta Piloto con aire gatuno se unirá a Rex al principio de la aventura. Su delicado aspecto y semblante risueño servirán de perfecta máscara para ocultar su naturaleza de guerrera.



Rex será el protagonista. Este intrépido joven comenzará la aventura siendo buceador, o lo que es lo mismo, un experto en sumergirse en el mar de nubes para encontrar tesoros. Sin embargo, el destino le tendrá preparada una misión mucho más ambiciosa: ser Piloto.



Jin liderará Torna, una malvada organización con un claro objetivo: capturar a Pyra, a la que consideran una Blade extraordinaria. No os desvelamos más de sus planes...

Unos extras que entran por los ojos

Una Edición Coleccionista, un Mando Pro exclusivo... ¡Ojo a todo lo que acompañará al lanzamiento del juego!

Sabemos que estamos ante un título único y muy grande. Por eso, Nintendo ha preparado un montón de sorpresas. La Edición Coleccionista será espectacular y destacará por su **precioso libro de arte**. Igual de bonito será el mando Pro inspirado en el juego, que tendrá unos llamativos colores. Por último, el pase de temporada ampliará aún más la experiencia con objetos y misiones adicionales, y una nueva aventura en 2018.



Así de completa es la Edición coleccionista. Además del juego, incluye un libro de arte de 200 páginas, la banda sonora original en CD y una caja metálica.

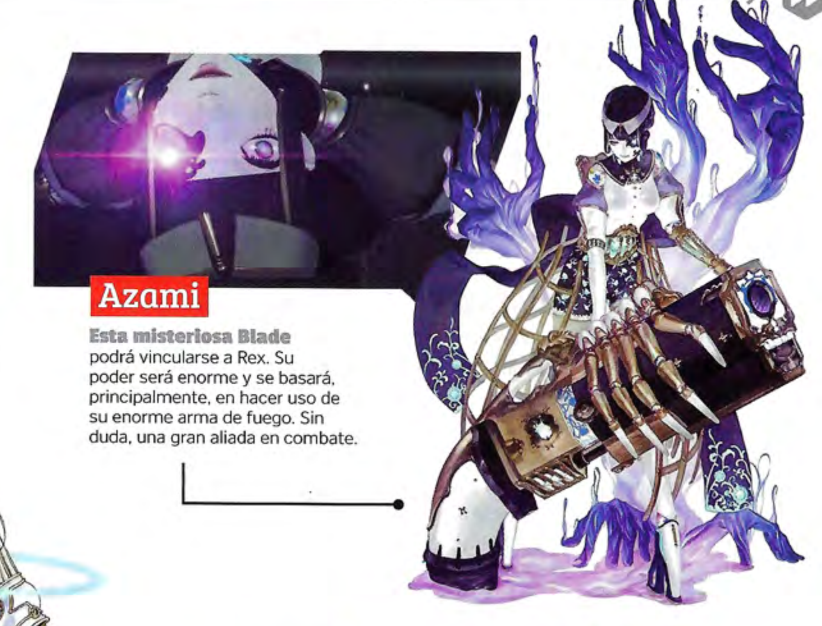
El pase de temporada no será obligatorio, pero añadirá ventajas y, en 2018, una nueva historia.

El Mando Pro exclusivo tendrá un precioso diseño inspirado en el juego.

Los Blade

Místicos, poderosos, intrigantes... estos seres serán sorprendentes.

Armas con vida propia. Así se podría describir a los blade, unas criaturas capaces de desplegar su inmenso poder cuando **se vinculan a un Piloto**. Los habrá de aspecto humano o animal, masculinos y femeninos, benévolos y malvados... ¡Pero todos serán alucinantes! Conocerlos bien será una tarea fundamental.



Azami

Esta misteriosa Blade podrá vincularse a Rex. Su poder será enorme y se basará, principalmente, en hacer uso de su enorme arma de fuego. Sin duda, una gran aliada en combate.

Vess

El poder de la luz será el punto fuerte de esta Blade con apariencia de diosa. Para apoyar a Rex y a sus aliados en las batallas, Vess utilizará una esfera metálica que es capaz de hacer levitar.



Kubila

Este Blade masculino estará claramente inspirado en un rey medieval. Para atacar, Kubila no dudará en sacar a pasear su enorme cetro con forma de hacha. ¡Menudo bestia!





Newz

Unos enormes brazos "extra", que podrá controlar a voluntad para blandir un espadón, será el aspecto más característico de Newz. Además, esta Blade femenina dominará el poder del fuego.

Habilidades de exploración

Los Blade no sólo nos apoyarán en combate, sino que también serán muy importantes mientras exploramos.

Cada Blade basará su poder en un elemento distinto. Por eso, en muchos momentos de la aventura deberemos recurrir a ellos para que nos despejen el camino o nos otorguen otro tipo de ventajas mientras exploramos el mundo de Alrest.



Crear un puente de hielo será uno de los poderes de los Blade de este frío elemento.

Hallar mejores objetos resultará mucho más sencillo si llevamos con nosotros al Blade adecuado. Esto nos dará la posibilidad de incrementar rápidamente nuestro inventario.

Los consejos y pistas que nos darán ciertos Blade en momentos puntuales de la aventura, serán realmente útiles. ¡Tocará hacerles caso!

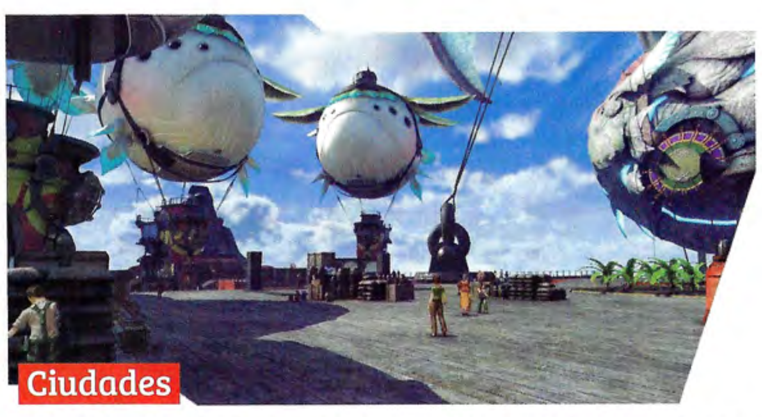


Alrest, un vasto mundo

El universo de Xenoblade Chronicles 2 será tan grande como variado y repleto de posibilidades.

Enormes praderas repletas de animales y enemigos, ciudades totalmente industrializadas, zonas comerciales... durante la aventura visitaremos una gran variedad de zonas diferentes. Todas ellas se asentarán sobre los titanes, unas criaturas gigantes que surcarán el mar de nubes. **Cada lugar tendrá su propia fauna y flora**, así como sus habitantes característicos. Cuando descubramos una zona nueva podremos teletransportarnos a ella instantáneamente en cualquier momento, lo que agilizará el desarrollo de las misiones. Las habrá de dos tipos: principales, necesarias para avanzar en la historia, y secundarias, que nos otorgarán experiencia y objetos extra. Por eso, explorar a fondo cada zona no sólo tendrá recompensa, sino que resultará muy divertido gracias a que siempre habrá algún reto. ¡Y recorrer el mundo será un auténtico placer para los sentidos!

UN MUNDO ABIERTO DE GRAN TAMAÑO, INTERCONECTADO Y CON UNA INMENSA DIVERSIDAD. ¡ASÍ SERÁ ALREST!



Las poblaciones tendrán diferentes grados de desarrollo y un aspecto muy distinto entre sí. Mezclarse con sus habitantes será vital para comprender mejor las complejas relaciones que mantendrán entre sí las ciudades y sus respectivos gremios.



Todos los escenarios estarán situados sobre un denso mar de nubes. Habrá que estar atentos a sus mareas, ya que a veces nos impedirán acceder a algunas zonas.

Explorar a fondo será muy importante, ya que en muchos lugares encontraremos cofres con tesoros o valiosos objetos enterrados.

Ciertas zonas serán inaccesibles en un primer momento. Hallar la manera de entrar en ellas será otra de las tareas secundarias que podremos hacer. ¡Y siempre habrá premio!

A lomos de los Titanes

Unas ciudades vivientes llenas de misterio.



Este será el increíble aspecto de algunos de los titanes, las criaturas sobre las que se asentarán las zonas terrestres. Algunos serán enormes y, en otros, apenas cabrá una pequeña casa. Rex, por el ejemplo, vivirá sobre "su Abu", un sabio titán que tendrá una pequeña parcela de césped en su espalda. ¡Una pasada!



El sistema de combate

Aunque heredará elementos de los anteriores juegos de la saga, la forma en la que lucharemos tendrá muchas novedades.

El combate tendrá una gran peso en Xenoblade Chronicles 2. Aprender a luchar resultará bastante sencillo, pero dominar todos sus secretos requerirá de bastante tiempo y paciencia. Una de las claves será **elegir bien a los Blade "activos" para cada batalla**, así como a los otros dos pilotos que, cuando puedan, tratarán de apoyarnos en las batallas. Aquí os desgranamos algunas de las bases del combate, que contará con una genial mezcla de acción y estrategia, con sabor a rol del bueno.

Ataque

El ataque "básico" se ejecutará de forma automática al acercarse a un enemigo. Su grado de daño dependerá del nivel, características y equipamiento de nuestro personaje.

Aliados

Los otros Pilotos lucharán por sí solos. De nuevo, su nivel, equipo y Blades activos marcarán su actuación. Eso sí, su Inteligencia Artificial será elevada, por lo que tomarán todo tipo de decisiones.

Vínculo

Podremos movernos libremente durante las batallas. Pero siempre deberemos tener cuidado de no alejarnos demasiado de nuestro Blade. Si lo hacemos, perderemos momentáneamente el vínculo y su poder dejará de afectarnos.

Equipo

Los objetos, armas o mejoras que encontremos podrán ser equipados en un sencillo menú. Sus efectos nos brindarán grandes ventajas.

Domina las Artes

Las habilidades especiales de los Blade, o Artes, serán los ataques más poderosos.

Cada Blade aportará tres Artes diferentes y un ataque especial. Para usarlas habrá que esperar a que se recarguen, por lo que siempre tendremos que acertar el momento adecuado para usarlas. Conocerlas bien será necesario para vencer.

Cada Arte se asignará a un botón del mando. Cada una tardará unos segundos en recargarse.



Los efectos de estos ataques variarán en función del Blade que llevemos. Algunos se basarán en el fuego o el hielo, otros serán curativos... ¡Habrá que fijarse bien el punto débil de los rivales!

El especial se activará tras usar las Artes en repetidas ocasiones. Su potencia será devastadora y, a menudo, determinante para ganar.



MARIO PARTY THE TOP 100™

Fiesta instantánea

El nuevo Mario Party para 3DS es una celebración que recopila, en una sola entrega, los 100 mejores minijuegos de la saga desde Nintendo 64.
















Los videojuegos nos permiten vivir experiencias únicas, como encontrar lunas en mundos recónditos o recorrer un reino inmenso a lomos de nuestro fiel corcel. Nos llevan a universos de fantasía en solitario o con amigos, pero también son el vehículo para reír a carcajadas en compañía, a codazos en un mismo sofá, como si fuera un juego de tablero. De eso se encarga la prolífica saga Mario Party, que lleva desde 1998, con el debut en Nintendo 64, divirtiendo a varias generaciones. Y lo logra gracias a un montón de minijuegos protagonizados por los mejores personajes: los de Super Mario.

¡La mayor fiesta!

A lo largo de los años y las entregas (diez juegos para consolas de sobremesa y cuatro para portátiles) hemos podido disfrutar de un montón de minijuegos y, tras diez juegos numerados, es el momento de celebrar los casi veinte años de las mejores fiestas del fontanero.

Mario Party: The Top 100 es una especie de "grandes éxitos" de la saga, un regalo para los fans de la misma, pero también para aquellos jugadores que se acerquen por primera vez a este género. Y es que, en una sola tarjeta, se reunirán **los cien minijuegos más importantes y divertidos de la saga** para consolas de sobremesa, lo que nos dará la oportunidad de disfrutar de una variedad inmensa de alocados retos, para disfrutar tanto en ➲

MARIO PARTY: THE TOP 100 SERÁ LA ENTREGA DE LA SAGA MÁS GRANDE DE TODAS... ¡Y PARA PORTÁTIL!

Los amiibo

Las figuras darán mucho juego, y todas las de la serie Super Mario serán compatibles. Koopa Troopa y Goomba nos darán vidas extra y más monedas que los demás amiibo.













Los héroes

Habrá ocho invitados a la gran fiesta de Mario. Cada uno tendrá su personalidad, movimientos característicos y voces. Elegiremos a uno en el modo para un jugador, y veremos hasta a cuatro héroes a la vez en los diferentes modos multijugador.

MARIO
El protagonista de la saga vuelve para demostrar que se le da tan bien encestar como recoger lunas.

LUIGI
El hermano de Mario dejará de buscar fantasmas para enseñar su dominio a bordo de una carreta.

WARIO
El alter ego oscuro de Mario está preparado para dar una lección de patinaje en el hockey sobre hielo.

YOSHI
Se acabó eso de llevar a Mario a cuestas o recoger lana, es la hora de dominar la pista de vóley-playa.

WALUIGI
¡El que faltaba! El Luigi oscuro, con sus largas piernas, está listo para dominar la pista de baile.

PEACH
La soberana del Reino Champiñón quiere reinar también en el juego de lluvia de joyas.

ROSALINA
Está lejos de su galaxia, pero eso no le impedirá divertirse en las carreras de rotulador.

DAISY
Competitiva y aficionada a los deportes, la princesa no tendrá rival en la pista de tenis... o donde sea.

solitario como con amigos. Eso sí, no se trata de una mera sucesión de juegos, ya que habrá diferentes modos para organizar los retos. En el **modo Decathlon** jugaremos de cinco a diez retos buscando ser el mejor. **Minigame Match** nos permitirá elegir una sucesión de juegos donde el objetivo será conseguir el mayor número de estrellas. **Championship Battles**, por su parte, puede ser el más importante (y donde nos involucraremos más), ya que será el modo en el que tendremos que competir en tres o cinco minijuegos, a nuestra elección, para ser el campeón de campeones.

Multiplica la diversión

Con cien juegos a nuestra disposición, tenemos muchísimas posibilidades para divertirnos en solitario, pero lo mejor de los juegos de Mario Party es compartirlos con amigos y, al igual que la anterior entrega para 3DS (Star Rush) **con un sólo cartucho podremos disfrutar hasta cuatro amigos** en modo local, gracias a la función descarga de la portátil. Todos los juegos de la saga están creados con la competición en mente, pensados para fomentar ese "pique"





LAS VENTAS SON BRUTALES, CON UNOS 42 MILLONES DE JUEGOS VENDIDOS ENTRE TODAS LAS ENTREGAS. ¡WAAHOO!

entre amigos que se están viendo las caras. Gracias a esta posibilidad de compartir el juego con otros tres amigos, nos sentiremos como si estuviésemos sentados juntos con nuestro mando en la mano. Y no penséis que tanto contenido está cerrado para la gama New, porque Mario Party: The Top 100 será **compatible con todas las consolas de la familia 3DS**.

La diversión multijugador estará acompañada por unos gráficos que exprimirán la portátil. Todos los juegos, del más nuevo al más antiguo, se han creado desde cero para que tengan el mismo estilo visual. ¿Imagináis lo raro que sería un juego con gráficos de N64 y otro con el estilo de Wii U? Esó sí, lo importante es la diversión, y podremos disfrutar de este "grandes éxitos" de Mario Party en sólo un mes, **a partir del 22 de diciembre.**

Más amigos... y enemigos

Si os preguntabais dónde estaban los demás, personajes tan icónicos como Bowser, Toad, Toadette y Donkey Kong, debéis saber que también se acudirán a la cita... pero de un modo especial. No podremos controlarlos, pero serán de gran importancia, ya sea en la historia o poniendo trampas.

"Los organizadores del juego"

TOAD

Apareció en el primer juego de Super Mario Bros. y siempre ha estado a nuestro lado. Ahora, el fiel ayudante de Peach, volverá para organizar los minijuegos.



TOADETTE

Es la hermana menor de Toad y apareció en el Mario Kart: Double Dash!! de GameCube. Su función ahora será la de gestionar los minijuegos junto a Toad.



"Los malos"

BOWSER

El antagonista por excelencia de la saga. El principal enemigo de Mario volverá para hacernos la vida más difícil en algunos minijuegos.



DONKEY KONG

Aunque ahora lo veamos como un buenazo, Donkey (o un familiar lejano) fue el primer gran enemigo de Mario, cuando le llamaban Jumpman. Aparecerá a veces.





L.A. Noire®

El Hollywood dorado sirve de contexto a uno de los juegos más maduros y dramáticos del catálogo de Switch. Bienvenidos a la dura historia de Cole Phelps.

NINTENDO SWITCH INVESTIGACIÓN

Año 1940, ha acabado la II Guerra Mundial y el mundo se encuentra en plena reconstrucción. Un momento histórico para las nuevas oportunidades... y para que la corrupción se haga fuerte en las grandes ciudades. **Los Ángeles se llena de negocios sucios** en todas las esferas sociales, y el mundo del cine refleja como ningún otro la doble moral del momento. En mitad de todo, un poli nuevo llega a la ciudad, y es uno de los que creen en la honradez... nos espera un duro camino a su lado.

Un thriller de culto

L.A. Noire fue un juegazo que salió hace más de 6 años para varios sistemas, respaldado nada menos que por los responsables de GTA.



Héroe a la fuerza

Cole Phelps es un personaje complicado, un hombre con principios en un mundo que no quiere héroes. Vuelve de la guerra dispuesto a luchar por un mundo más correcto, pero ni su propio departamento de policía parece estar libre de culpa en la ciudad de Los Ángeles de 1940. Caso a caso, irá ascendiendo hasta hacerse fuerte con su arma favorita: la ley. Sin embargo, en Hollywood nadie sube sin ensuciarse las manos.



Al principio nos toca tener el cargo más bajo y aguantar las charlas de nuestro jefe. Suerte que pronto nos hacemos valer.



Las pistas nos llevan de un lado a otro hasta pillar a sospechosos. Una vez los llevamos a comisaría tocará interrogarlos... que es lo mejor.



Las escenas de muerte son abundantes, ya que nuestro trabajo se centrará en homicidios. Es un juego con PEGI +18, y con mucha razón.

DETECTIVE

Nuestra labor es la de buscar pistas, interrogar a sospechosos y, finalmente, resolver los casos. Todo en la piel de un veterano de la II Guerra Mundial.



Ambientación de cine

Adentrarse en este juego es vivir un largometraje de cine negro en primera persona. Todo va en esa línea, desde una banda sonora que cambia según lo que descubramos, hasta una dirección de planos muy de la época, pasando por unos actores en estado de gracia y un guión que lo sustenta todo. Con unas historias bien hilvanadas, el juego nos va llevando de un lado a otro... como lo hace una buena peli.



Los Ángeles luce como en 1940. Para ello, hay detrás un gran trabajo de documentación.



La dirección de las escenas es muy cinematográfica, con planos muy bien trabajados.



Es Hollywood, así que hay casos relacionados con el mundo del espectáculo.



Estancias, como la morgue, están recreadas al detalle. Todo es real.

PERSONAJES

A lo largo de esta inmensa aventura nos encontraremos con un elenco de lo más variado e interesante. A los micros, la compleja Elsa, que dará juego.



Ya en su día la crítica de todo el mundo aplaudió su ambientación, así como **el increíble trabajo que se hizo con los rostros**. Lo que llega ahora a Switch es una versión, mejorada en todo, de aquel enorme título. Es un juego que va mucho más allá en el apartado gráfico, y que es aún más grande, ya que incluye todo lo que en su momento se añadió como DLC. Además, hablamos de una adaptación cuidada al máximo, en la que **se han preocupado de entender la consola y exprimir todas sus funciones**. De hecho, si elegimos el control táctil, estaremos ante el más completo de todo el catálogo de Switch.

El guión del éxito

Ya hemos podido jugar a esta nueva edición y podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que L.A. Noire atrapa, tanto como las películas de cine negro a las que

Gajes del oficio

Las secuencias de acción también tienen presencia entre tantas horas de investigación. Nuestro héroe se las verá a menudo teniendo que dar un buen puñetazo, corriendo por su vida, o persiguiendo por los tejados a un delincuente. También hay tiros y persecuciones en coche, que para eso es un juego de Rockstar.





Los tiroteos no son muy comunes, y es que el juego es tan realista, que se basa más en las pistas que en la acción.



Las situaciones en las que nos vemos envueltos son las clásicas de las pelis de detectives. Desde el cuerpo en el maletero, hasta la patada en la puerta para entrar a por el sospechoso. Además, todo siempre desde el ángulo de cámara más clásico.

homenajea en todo momento, pero casi más como esas novelas de misterio de capítulos cortos, ésas que puedes leer en la cama, pero de las que te cuesta separarte. El protagonista tiene carisma y una historia profunda detrás, pero lo fundamental son los casos, que además **están inspirados en crímenes reales** de la época. Pero para real la ciudad, que es un calco del Los Ángeles de la época. Por

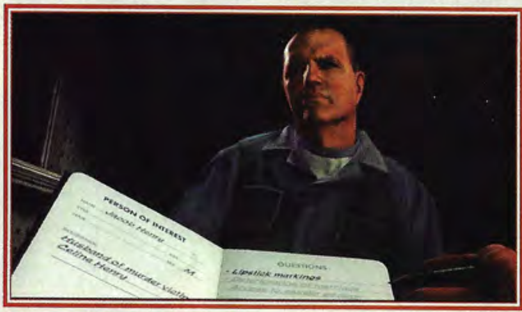
EL REALISMO DE LAS EXPRESIONES ES DE LO MEJOR QUE SE HA VISTO JAMÁS. EN EL DETALLE DEL GESTO ESTARÁ LA CLAVE DEL ASESINATO.

sus calles, parques y hasta bares nos moveremos durante horas, siempre en función de dónde estará la siguiente pista. Y lo mejor es sentarnos a hablar con los implicados. Ahí es donde el juego atrapa de verdad, porque, si lo normal en otros juegos es que andemos pulsando el botón de avanzar, aquí estaremos pegados a la pantalla para **deducir por su actitud cómo podremos sacarle la información**. De hecho, según lo hagamos, encontraremos unas cosas u otras, lo que fomenta la rejugabilidad de un título de por sí enorme, ya que cuenta largas horas de casos, un increíble número de personajes, una gran trama de fondo, y cantidad de extras y coleccionables. Caso abierto, ¿lo aceptas?

¡La cara les delata!

El MotionScan es la técnica empleada para conseguir que actores profesionales estén presentes en el juego. En este caso no hablamos de prestar sólo su voz, que también es un espectáculo (en inglés), sino a que cada gesto de cada escena se ve en pantalla, de ahí que podamos deducir mucha información de los interrogatorios, que son una pasada.





Hasta la respiración es clave. Incluso un truco es quedarnos quietos, a ver si se pone más nervioso o le da más bien igual.

Investigar en Switch

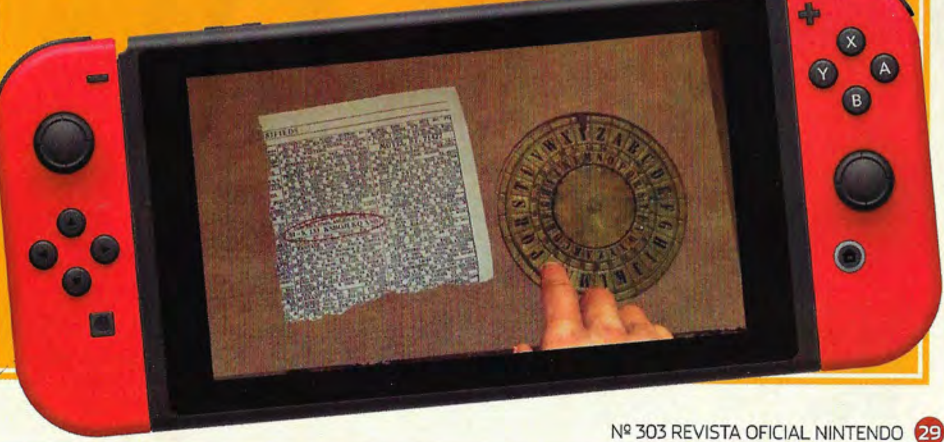
Está adaptado en todo a las posibilidades de la consola. Contamos con control por movimientos, tradicional y hasta totalmente táctil, de forma que podemos manejar a Phelps como si jugásemos en una tablet (zoom con dos dedos incluido). Además, tiene una muy útil vibración HD, se ve increíble en la pantalla, y aún mejor en la tele. Algo fundamental a la hora de descifrar los gestos de los interrogados.



Giramos el Joy-Con para examinar bien el objeto y lo agitamos para soltarlo. Luego "agarramos" otro.



El control de la cámara es total, con un gran ángulo de visión, y posición tras el hombro, ideal para la acción.



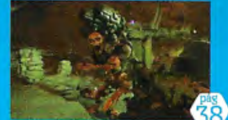
Novedades



Género **Rol**
Compañía **Game Freak**
Jugadores **1-4**
Precio **44,99 €**
www.pokemon.es

Argumento

Recién llegados a la región de Alola, nos disponemos a realizar el Recorrido Insular, un viaje en el que hacernos más fuertes mientras estrechamos lazos con nuestros Pokémon. ¡Un montón de aventuras nos esperan!









Hay un montón de paisajes que descubrir y explorar. Elevadas montañas, verdes bosques, cálidas playas... Merece la pena pararse a contemplar las vistas.



Las Pokémonturas nos ayudan a viajar por Alola. Cada una tiene sus propias habilidades, y gracias a ellas podemos acceder a las zonas más recónditas.



Hace ya un año desde que Pokémon Sol y Pokémon Luna llegaron a nuestras 3DS, y con ellos la mayor redefinición de la saga desde su propio comienzo. Entrenadores noveles y veteranos quedaron encantados con la colorida atmósfera de Alola. Y no es para menos, pues Nintendo y Game Freak lograron introducir mecánicas tan geniales como innovadoras, sin dejar de lado los clásicos conceptos que nos han hecho ilusionarnos con cada juego de Pokémon, generación tras generación. Por eso, no es de extrañar que cuando supimos que dos nuevas entregas estaban de camino, los jugadores, además de emocionarse, no pudieran evitar preguntarse si había cabida para la mejora en una edición que parecía perfecta. **Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna están aquí,** y han llegado con el ambicioso objetivo de superar a sus predecesores.

Un viaje tropical

En esta región, los entrenadores no van de gimnasio en gimnasio

ALOLA ENAMORA A PRIMERA VISTA. SUS DESLUMBRANTES PAISAJES VAN DE LA MANO DE LOS MEJORES GRÁFICOS DE 3DS.

Viejos enemigos, nuevas aventuras

Una vez hayamos completado la historia principal, podemos disfrutar del Capítulo Team Rainbow Rocket. Se trata de una desafiante aventura en la que el conocido malhechor Giovanni, líder del Team Rocket, aprovecha que los Necrozma han abierto un portal... para viajar a nuestro mundo con la intención de hacer de las suyas. Y no lo hace solo, sino que trae consigo a un temible equipo formado por los principales villanos de las anteriores entregas. Toda una oda a la nostalgia, tan retadora como divertida.



Contamos con la ayuda de nuestros amigos de Alola.

En esta aventura también hay algunas insignias que añadir a nuestra colección.

Hazte con todos

Una de los rasgos más característicos de todo entrenador es el afán por capturar siempre a los Pokémon más exclusivos. Esta vez podemos viajar hasta otros mundos a través del Ultraespacio para hacernos con todos los Legendarios, a excepción de los llamados Singulares. No obstante, algunos varían en función de nuestra edición.

Exclusivos UltraLuna

Cada legendario es natural de una región diferente. Entei y Lugia son de Johto; Kyogre y Latias de Hoenn; Palkia y Regigigas de Shinnoh; Zekrom y Thundurus de Teselia e Yveltal de Kalos.

KYOGRE
LATIAS
THUNDURUS
ENTEI
LUGIA
PALKIA
REGIGIGAS
ZEKROM
YVELTAL

Exclusivos UltraSol

Los Legendarios de Ultrasol son complementarios a los de UltraLuna. Ho-Oh y Raikou son de Johto; Groudon y Latios de Hoenn; Dialga y Heatran de Sinnoh; Tornadus y Reshiram de Teselia y Xerneas de Kalos.

DIALGA
GROUDON
HEATRAN
HO-OH
LATIOS
RAIKOU
RESHIRAM
TORNADUS
XERNEAS

Pokémon Dominantes exclusivos

Además de los legendarios, si coleccionamos Dominsignias podemos hacernos con Pokémon de tamaño similar a los dominantes. Dos de ellos son exclusivos.



MAROWAK

Es el Pokémon dominante al que nos enfrentaremos en la tercera prueba, en ambas versiones. No obstante, solo en Ultrasol podemos hacernos con él.

SALAZZLE

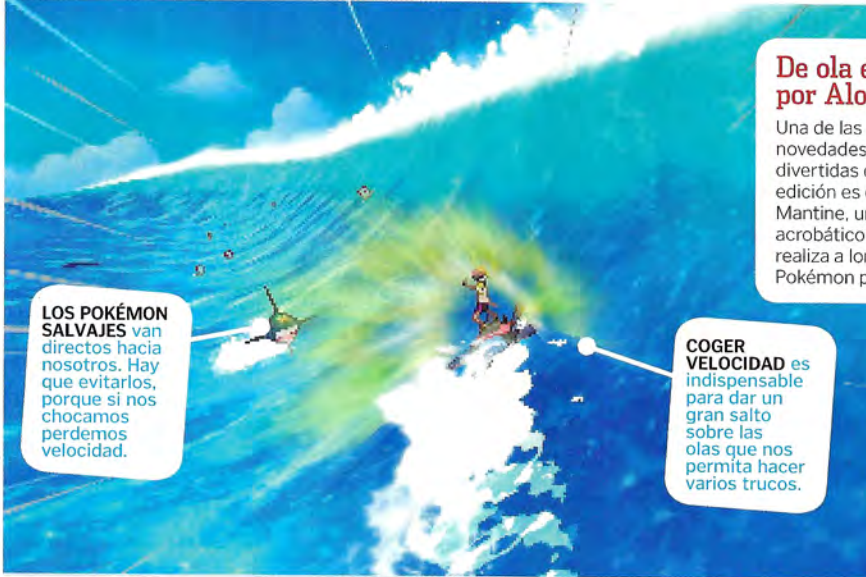
Luchábamos contra él en la tercera prueba de Sol y Luna. Marowak lo sustituye en esta edición, pero si reunimos las suficientes dominsignias en Ultraluna, será nuestro.



Los combates dobles regresan, y son tan divertidos como siempre. La compenetración con tu compañero es la clave para obtener la victoria.



Guzmán es el líder del Team Skull. Con su aire chulesco, siempre intenta entrometerse en nuestro camino. ¡Hay que enseñarle algo de respeto!.



LOS POKÉMON SALVAJES van directos hacia nosotros. Hay que evitarlos, porque si nos chocamos perdemos velocidad.

COGER VELOCIDAD es indispensable para dar un gran salto sobre las olas que nos permita hacer varios trucos.

De ola en ola por Alola

Una de las novedades más divertidas de esta edición es el Surfeo Mantine, un deporte acrobático que se realiza a lomos del Pokémon pez raya.



El objetivo consiste en encadenar acrobacias para obtener la mayor puntuación posible.

Dependiendo de la hora a la que surfeemos podemos disfrutar de unas preciosas vistas..

luchando contra los líderes para probar su valía. En su lugar realizan el **recorrido insular**, un viaje a través de las cuatro islas del archipiélago en el que conocer a los Pokémon y comprender el vínculo que los une a las personas. En él, entrenadores y Pokémon tienen que trabajar juntos para superar las pruebas de los Capitanes isleños antes de enfrentarse al Kahuna, la máxima autoridad de cada isla. Nosotros lo hacemos junto a nuestro Pokémon inicial (que el jovial profesor Kukui nos entrega nada más instalarnos en Alola), y un montón más que capturamos por el camino. También nos acompaña Tilo, un desenfadado joven con el que muy pronto hacemos amistad. Su objetivo es viajar de isla en isla para superar a su abuelo, ¡el Kahuna de Melemele! El grupo lo completa Lylia, una

LA REGIÓN DE ALOLA ESTÁ A REBOSAR DE RINCONES QUE EXPLORAR, AHORA MÁS QUE NUNCA.

introvertida y enigmática chica que también acaba de llegar a Alola. A lo largo de nuestro viaje haremos muchas amistades y alguna que otra enemistad. Por un lado están los principales villanos: el **Team Skull**. Se trata de un grupo de gamberros con un estilo callejero muy logrado que no duda en "rapearnos" sus intenciones de robar Pokémon ajenos. Su otro hobby favorito es fastidiar a quienes recorren el archipiélago, así que acaban entrometiéndose



CIRCUITOS

A lo largo de Alola hay 4 recorridos en los que surfear. Cada uno tiene sus propios enemigos y peculiaridades, así que mucho ojo.

Hay tiempo para relajarse

Este viaje trata sobre conocer a los Pokémon y establecer fuertes lazos con ellos, y combatir en su compañía no es la única manera de hacerlo. A veces merece la pena aparcar por un rato la aventura y pasar un momento cuidando de nuestros Pokémon, dándoles de comer, poniéndolos guapos para una sesión de fotos o sencillamente jugando con ellos. En esta edición se ha puesto especial cuidado en la relación de los Pokémon y las personas, y la cantidad de modos en los que podemos interactuar con los nuestros Pokémon es prueba de ello.



En el Pokérelax podemos cuidar de nuestros Pokémon. ¡Les encanta!



Estómago lleno, Pokémon feliz. Además, pelean mejor después de comer



En el Pokéresort dejamos Pokéhabas para que nos visiten Pokémon salvajes.



Los combates ensucian, pero podemos dejar a nuestros Pokémon a bien limpitos.



Los Pokémon de la calle están deseando jugar con nosotros. ¡No hay quien se resista a sus encantos!



Hay nuevos Ultraentes: Poipole, utilizado por la Unidad Ultra para retarte en combate, usa poderosos ataques de tipo veneno. Blacephalon, una especie de payaso explosivo, es fuego fantasma, y Stakataka es acero roca.

Viajar por el Ultraespacio

En esta ocasión podemos montar a lomos de Lunala y Solgaleo para viajar a otros mundos en busca de Pokémon. Eso sí, se controlan con el giroscopio y no es nada fácil cogerle el tranquillo.





en nuestro camino unas cuantas veces. También juega un papel muy importante la **Fundación Aether,** una organización futurista cuyo objetivo es proteger a los Pokémon de Alola. Ojo con ellos, porque ocultan en su isla artificial más secretos de los que puede parecer. Además, recibimos la visita de la **Unidad Ultra,** una batida de excéntricos miembros venida de Ultrópolis. Necrozma ha robado la luz de su mundo, así que han viajado hasta Alola en busca de un modo para recuperarla.

Las primeras horas de juego son muy similares a las de Pokémon Sol y Luna, y en ellas la atmósfera veraniega hace que el viaje parezca unas tranquilas vacaciones de isla en isla. No obstante, a medida que avanzamos, vamos descubriendo los entresijos de una elaborada **trama repleta de inesperados giros argumentales.** Además de mantenernos enganchados de principio a fin, nos resuelve muchas de las preguntas que quedaron sin respuesta en la edición anterior.



Edición Pokéball

Nintendo ha sacado esta New 2DS XL para complementar el lanzamiento de las nuevas versiones.

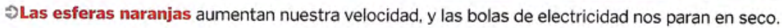
Todo un desafío

A medida que vamos recorriendo el archipiélago tenemos que superar las pruebas de los

LA TRAMA ES MUCHO MÁS PROFUNDA Y DESARROLLADA, Y ENGANCHA POR COMPLETO DE PRINCIPIO A FIN.






Las esferas naranjas aumentan nuestra velocidad, y las bolas de electricidad nos paran en seco.


Para viajar a lomos de los legendarios es necesaria ropa especial. ¡Seguridad ante todo!

Pikachu por doquier

Entre los nuevos rincones que han llegado a Alola en esta versión, hay uno que destaca por su "adorabilidad": el Valle de los Pikachu. En él podemos interactuar con estas entrañables criaturas que nos han enamorado durante años. Y, si lo hacemos bien, ¡puede que hasta nos den regalos!


Uno de los Pikachu se ha convertido en superestrella. ¡Quizá tengamos la suerte de conocerlo!



Ultrópolis es el mundo de donde viene la Unidad Ultra. Necrozma les ha robado la luz, así que sobreviven gracias a una avanzada tecnología.



MÁS ROPA

Montones de nuevas prendas han llegado a las tiendas del Archipiélago. ¡Hay que ir a la moda!

Capitanes, reconocidos entrenadores especializados en un tipo de Pokémon. Es una mecánica muy divertida, porque **cada prueba es diferente** y siempre suelen dar pie a situaciones la mar de cómicas. Lo que sí tienen todas en común es que, para finalizarlas, **hay que derrotar al Pokémon dominante de la zona**. Éste hace honor a su nombre, pues se trata de un espécimen muy grande y con características desorbitadas de algún Pokémon del hábitat. Como se trata de un Pokémon salvaje, derrotarlo parece pan comido... pero no lo es, pues siempre llama a algún aliado cuyos ataques y habilidades lo complementan a la perfección. **Superar las pruebas es todo un reto** que, en numerosas ocasiones, acaba con nosotros en el Centro Pokémon. Eso sí, siempre pensando cómo mejorar nuestra estrategia y con muchas ganas de intentarlo de nuevo. Esta es la tónica del juego: **un equilibro perfecto de dificultad,** que nos mantiene siempre con ganas de entrenar más a nuestros Pokémon y hacerlo mejor la próxima vez.

Aluvión de novedades

La séptima generación ya era maravillosa de por sí, pero Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna han traído consigo **un montón de novedades que enriquecen aún más nuestra aventura**. Una de ellas es la búsqueda de Dominsignias, unas brillantes pegatinas repartidas por todo el archipiélago. Si reunimos las suficientes, podemos cambiarlas por un Pokémon de tamaño similar a uno dominante. Quizás al principio no le hagamos mucho

Decid: ¡patata!

Entre las novedades de esta edición se encuentra el Club de Fotos de Alola, una instalación en la que podemos hacernos auténticas sesiones fotográficas junto a nuestros Pokémon. La personalización es enorme: podemos elegir la pose, el fondo, decorarlas con pegatinas... Además, con el modo ráfaga podemos hacer una sucesión de fotos muy parecidas entre sí para escoger al detalle cuál es nuestra favorita. Y cuando terminemos, ¡directas a la SD y listas para compartir!





Hay un montón de efectos con los que realizar unas fotos memorables.

Más desafíos

Con Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna ha llegado a Alola la Agencia de Combate, un lugar en el que podemos tomar un equipo prestado e intentar llegar con él hasta lo más alto. A medida que conseguimos encadenar combates ganados vamos desbloqueando equipos nuevos con los que competir. Engancha de tal manera que las horas pasan voladas, y es una forma genial para aprender a utilizar nuevos Pokémon sin tener que capturarlos y entrenarlos.





Los rivales utilizan estrategias propias de un jugador de Pokémon competitivo.

En el Estadio Royale podemos librar batallas de cuatro jugadores, todos contra todos. Son frenéticas, y la estrategia cambia por completo con respecto a los combates normales.







Hay nuevos movimientos Z: Embestida Solar para Solgaleo y Deflagración Lunar para Lunala. Son muy poderosos.

caso, pero, antes de que nos demos cuenta, estaremos buscándolas en todos los rincones. Otra de nuestras novedades favoritas es **el Surfeo Mantine**, el nuevo deporte estrella de Alola. En él, los surferos viajan de una isla a otra, tratando de realizar las acrobacias más locas a lomos de un Mantine. ¡Es adictivo! También debuta la Agencia de Combate, un lugar en el que podemos tomar prestado un equipo Pokémon, y enfrentarnos a combates cada vez más fuertes, para ver hasta dónde somos capaces de llegar. Engancha y es una forma genial para aprender a usar Pokémon nuevos. Además, hay un montón de nuevos rincones por explorar. Por ejemplo, el Valle Pikachu, un agradable paraje poblado por estas adorables criaturas. Y, una vez que acabemos la historia principal... ¡siguen las novedades! Como Necrozma ha abierto un Ultraumbral para llegar hasta Alola, nosotros podemos aprovecharlo para viajar a otros mundos en busca de Pokémon inusuales. No somos los únicos que lo utilizamos, pues en el capítulo Team Rainbow Rocket (una aventura adicional que tiene lugar después de la trama principal), villanos de anteriores generaciones viajan a Alola liderados por el inefable Giovanni, del Team Rocket. Entre tanta novedad, y la adictiva historia, hay tanto que hacer que en ocasiones no sabremos ni de qué tenemos más ganas.



Un Rockruff especial

Hasta el próximo 10 de enero podemos recibir por Nintendo Network un Rockruff que evoluciona a la nueva Forma Crepuscular de Lycanrock.





Los Centros Pokémon están a la última. Ahora integran una práctica tienda y una agradable cafetería.



Las animaciones de los ataques son muy chulas, sobre todo las de los movimientos Z.



La Rotomdex, nuestra fiel acompañante, cuenta ahora con nuevas funcionalidades.

Más fiesta

La Festiplaza vuelve a estar presente en esta versión, ahora con más atracciones. En ella podemos participar en un montón de actividades con gente de todo el mundo. Podemos acceder a ella desde el menú.



El Sistema de Intercambio Global, el Intercambio Prodigioso y los combates en línea, entre otras cosas, se realizan desde aquí.



Mimikyu también estrena movimiento Z. Al ejecutarlo, atrapa a su rival dentro de su disfraz y le causa una gran cantidad de daño.

POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA LIMAN CADA DETALLE PARA DARNOS LA MEJOR EXPERIENCIA EN UNA AVENTURA POKÉMON.

Superando el listón

Si bien es cierto que Pokémon Sol y Luna fueron dos entregas casi perfectas, que reinventaban la saga y apenas dejaban espacio para mejoras, Ultrasol y Ultraluna aprovechan ese espacio a la perfección y lo llenan de novedades que los convierten en **dos títulos completísimos e indispensables para cualquier entrenador.** Las primeras 10 horas de juego son muy similares a las de la edición anterior, así que, quienes ya lo hayan jugado, sentirán que el juego tarda en arrancar. No hay de qué preocuparse, pues en cuanto avanzamos un poco la trama da un giro que la diferencia por completo. Con una potente banda sonora que enlaza motivos clásicos y nuevos con melodías tropicales, unos gráficos brillantes que exprimen todo el potencial de 3DS, una historia que atrapa por completo, y un montón de contenido adicional que nos mantendrá muchísimas horas enganchados, estos dos juegos se han ganado un hueco, no sólo en nuestra colección, sino también en nuestro corazón.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Lo mejor que hemos visto en 3DS. Coloridos y bien definidos.

Diversión ★★★★
Una trama genial, intensos combates, minijuegos... de 10.

Sonido ★★★★
Las geniales melodías llenan de alegría nuestra aventura.

Duración ★★★★
Entre historia, minijuegos, "postgame" y Pokédex... dura y dura.

Las pruebas de la isla. La cantidad de cosas para hacer. Los variados combates.

La ausencia de efecto 3D. Las primeras horas de juego son similares a Sol y Luna.

Nuestra opinión

El máximo exponente de la saga Pokémon.

Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna contienen todo lo que le podríamos pedir a un juego de Pokémon... y lo llevan aún más allá. Enamorarán sin esfuerzo a cualquier entrenador.

Te gustará...

Más que... Pokémon Sol / Luna — Y más que... Pokémon X / Y



Total

96

EL DATO
Es el primer DOOM que vemos en una consola de Nintendo tras el lanzamiento del original, en 2001, en GBA.



18

Género **Acción**
Compañía **Bethesda**
Jugadores **1-12**
Precio **59,99 €**
bethesda.net/es



Argumento
Una estación de investigación en Marte ha sido invadida por seres del Infierno. Pronto averiguaremos quién es la responsable, y nuestra misión será... acabar con todo lo que se mueva y ruja. Así descubriremos la verdad.

DOOM

El juego más brutal, en la palma de la mano.

Switch es una consola muy joven, pero ya ha recibido algunos de los mejores juegos, no sólo de los últimos años, sino de la historia. Mario y un tal Link están ahí para dar fe de ello. Pero ahora llega un marine espacial que tiene ganas de guerra y de desatar el Infierno (y nuestro espíritu más salvaje) en la máquina. Hacía mucho que no veíamos un juego de la saga por aquí, desde el original (que se lució en SNES, N64 y hasta GBA), pero el mejor DOOM ha llegado, y lo ha hecho arrasando.

Viaje de ida al Infierno

La historia de DOOM, al igual que la del resto de juegos de la saga, no es algo que importe demasiado. Somos un marine espacial (llamado Doomguy en los juegos clásicos o Doom Slayer en este) que despierta encadenado a un ataúd. Estamos en una habitación con runas demoníacas en una estación de investigación... ¡en Marte! No sabemos por qué, pero pronto descubriremos que una tal Olivia Wilde, jefa de investigación de la organización UAC, puede tener algo que ver con todo esto... además de con la apertura de un portal que ha desatado el caos en la estación. Todos han muerto y nuestra tarea es poner fin a la invasión. A través de **13 niveles de campaña**, recorreremos, tanto los angustiosos pasillos de la estación, ¡como el mismísimo Infierno! Nos enfrentaremos a enemigos que nos superan en número,

MARINE
Es casi más sanguina[rio] que los propios demo[nios]. Salvaje, indisciplinad[o] con ganas de remove[r] el Infierno. Y... sí, es [el] personaje protagonis[ta].



Acción pura y dura

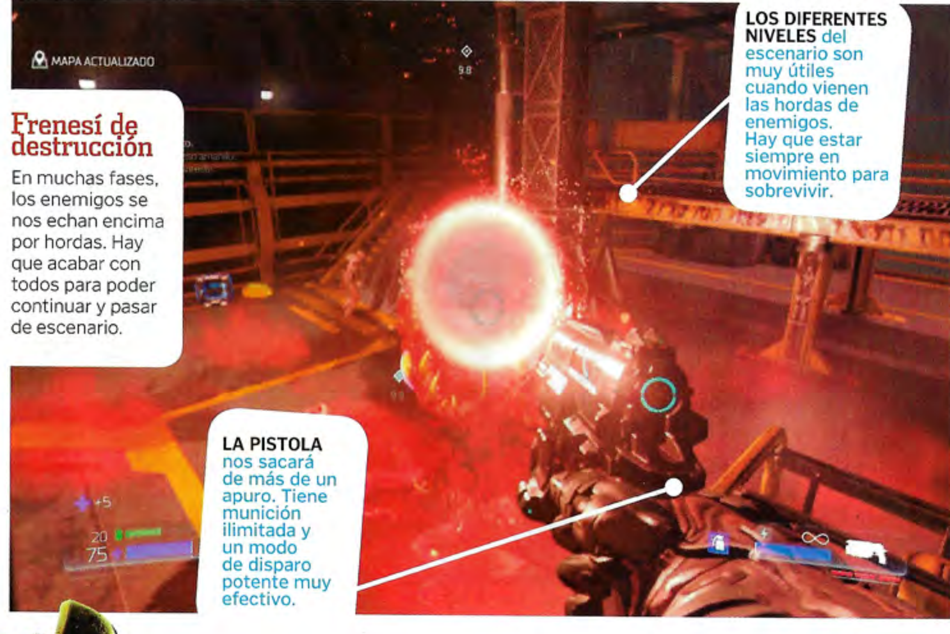
No hay medias tintas en DOOM. Nosotros seremos más violentos y letales que los seres salidos del mismísimo Infierno.



Las ejecuciones son violentas, explícitas y hay un montón de tipos. Cada demonio tiene su animación para que no sintamos que siempre vemos lo mismo.



La ambientación es muy hostil y nos sumerge de lleno en un mundo de ciencia ficción en el que, en ocasiones, también nos llevamos algún que otro susto.



LOS DIFERENTES NIVELES del escenario son muy útiles cuando vienen las hordas de enemigos. Hay que estar siempre en movimiento para sobrevivir.

LA PISTOLA nos sacará de más de un apuro. Tiene munición ilimitada y un modo de disparo potente muy efectivo.

Frenesí de destrucción

En muchas fases, los enemigos se nos echan encima por hordas. Hay que acabar con todos para poder continuar y pasar de escenario.



Muñecos de Doomguy, datos de UAC, puntos de actualización de armas y traje... hay muchos coleccionables que nos harán más mortíferos.



El mapa tiene un aspecto tridimensional y, aunque es lioso al principio, cuando nos acostumbramos es de lo más útil.

HAY DIEZ ARMAS DE FUEGO, CON VARIOS MODOS DE PERSONALIZACIÓN PARA ACABAR CON LOS DEMONIOS.

y tamaño, pero con la ayuda de un arsenal enorme y mortífero.

El demonio interior

Aunque la historia comienza de forma interesante, con muchas explicaciones por parte de personajes, pronto nos abandona a nuestra suerte. Si queremos saber más, tenemos que buscar los pad de datos. Estos esconden información sobre los experimentos de Olivia, la creación de una secta y lo que pasó realmente en la estación.

Sin embargo, si no os interesa nada de eso, el juego es perfectamente válido, ya que cuenta con **una jugabilidad tan adictiva que tira de nosotros de una forma increíble**. No en vano estamos ante uno de los padres del shooter en primera persona, y juega sus cartas a la perfección, obligándonos a salir de la "zona de confort" de otras sagas. Olvidad las coberturas y la regeneración de salud de forma automática, **habrá que ganarse cada punto de vida** gracias a una mecánica muy original. A lo largo de la campaña, nos encontraremos con un buen puñado de enemigos que buscarán destruirnos y saltarán sobre nosotros a la primera de cambio. El juego nos obliga a mantenernos siempre en movimiento

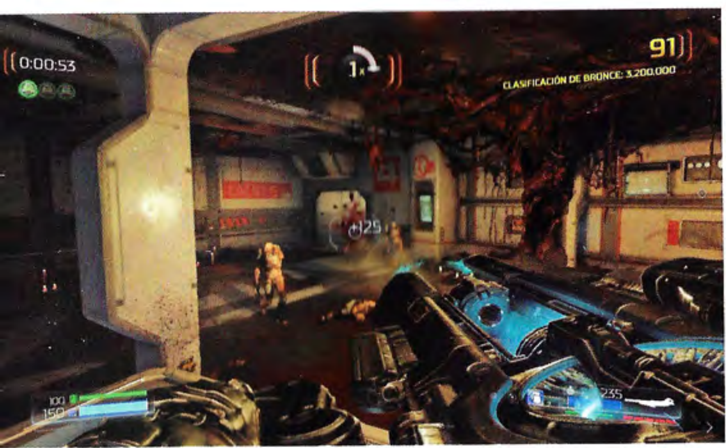
Ejecuciones vitales

Aunque tenemos armas de sobra para aniquilar enemigos a distancia, el juego nos obliga a acercarnos para realizar ejecuciones sin piedad. Con la motosierra conseguimos munición y, con los ataques cuerpo a cuerpo, vida.





Cuando un enemigo brille, será el momento de acercarnos para aniquilarlo.




Un multijugador único

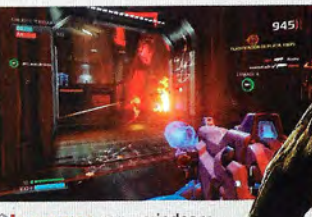
Además de una campaña larga y variada, DOOM tiene un modo multijugador que es único en Switch. No sólo por la forma de jugarlo, sino por la variedad de situaciones, modos y desbloqueables que tenemos disponibles. Eso sí, hay que descargar unos 8 GB si compráis el juego en edición física. Si os hacéis con DOOM en versión digital, viene completo... en unos 23 GB.



El modo práctica es ideal para dar los primeros pasos en este multijugador.



Subidón sangriento nos obliga a hacer bajas para poder reaparecer en la partida.



Las armas son variadas y tremendamente potentes.




Posesión es un modo brutal, que enfrenta a merodeadores y marines.

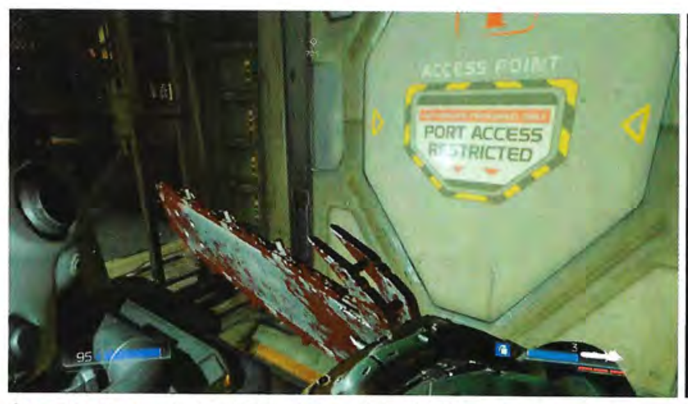


Aunque matar es lo principal, DOOM también tiene una historia que se nos cuenta con hologramas. También nos da pistas para continuar. A ese pobre científico le falta un brazo... que necesitamos para abrir la puerta.

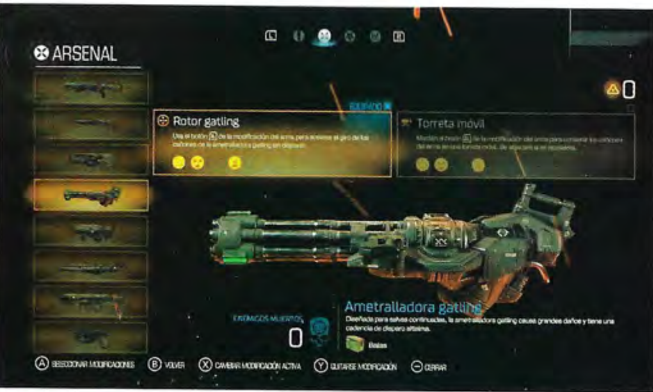
CYBERDEMON

Es uno de los enemigos más fuertes del juego y de la saga. Si jugamos en modo "pesadilla", será un auténtico tormento que nos hará sudar.

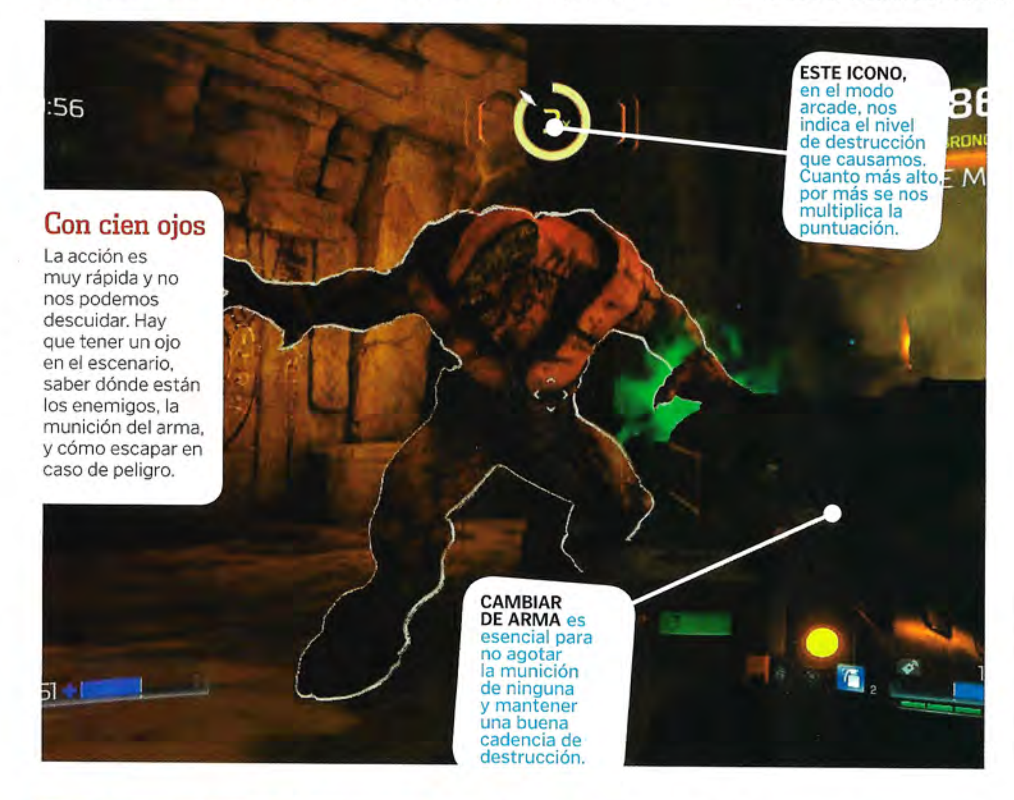
a la vez que disparamos. Cuando los demonios reciben cierta cantidad de impactos, comenzarán a brillar. Es ahí cuando tenemos que acercarnos y pulsar el stick derecho para ejecutarlos cuerpo a cuerpo, lo que nos permite ganar vida. La armadura estará dispersa por el mapa y la munición igual, pero podremos conseguir más... partiendo en dos a las criaturas con la motosierra. ¡Qué brutalidad! Esto nos anima a acercarnos y a pelear, literalmente, por nuestra vida. Es algo que también se mantiene en el modo multijugador, con unas ejecuciones brutales



La motosierra es, junto a la BFG, el arma clásica de DOOM. En esta entrega sirve para obtener munición de los enemigos, aunque necesita gasolina para funcionar.



El arsenal es tremendo. Cada una de las armas tiene dos modos de disparo que dan variedad y que podemos mejorar si encontramos extras en la campaña.



Con cien ojos

La acción es muy rápida y no nos podemos descuidar. Hay que tener un ojo en el escenario, saber dónde están los enemigos, la munición del arma, y cómo escapar en caso de peligro.

Los viejos tiempos

El modo arcade nos invita a revisitar las 13 fases de la campaña sin preocuparnos por la historia. El único objetivo es avanzar a toda velocidad aniquilando enemigos, y hacerlo de la forma más salvaje para combinar muertes y sumar puntos. Y sí, podremos presumir online con nuestro marcador.





Hay potenciadores que nos permiten multiplicar los puntos conseguidos.

EN LA PANTALLA DE LA CONSOLA ES MUY VISTOSO, PERO DONDE MÁS SE DISFRUTA ES EN LA TELEVISIÓN Y CON EL MANDO PRO.

que sirven como venganza y, por supuesto, como vacile.

Exprimiendo Switch

Además de una inteligencia artificial que busca destruirnos sin piedad, DOOM se apoya en el apartado artístico para llevarnos a un frenesí de acción. Gráficamente, es un juego muy vistoso y con un gran diseño, aunque las texturas, sobre todo en modo portátil, son algo pobres. **La música es una auténtica maravilla**. Suena en los momentos oportunos, con guitarras eléctricas y sintetizadores que nos meten en esa **espiral de violencia tan característica de la saga**, y que aquí se lleva al extremo. Eso sí, recomendamos encarecidamente el Mando Pro para disfrutar de la mejor experiencia. No hay un juego igual en Switch. Su campaña tiene una duración más que aceptable y está apoyada por el divertido modo arcade y un multijugador infinito, que nos dará muchísimas horas de diversión. Es la experiencia más salvaje que encontraréis en la consola. El rey de los shooters ha vuelto.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Espectacular, pero tiene caídas de fluidez y texturas mejorables.

Diversión ★★★★
Salvaje, frenético, visceral... De lo más divertido del catálogo.

Sonido ★★★★
Música soberbia, voces en español, y efectos rotundos.

Duración ★★★★
Unas 12 horas de campaña, online infinito y modo arcade.

☺ Muy divertido, música rotunda, voces dobladas, online, historia larga, arte brutal...

☹ El rendimiento no es perfecto y las texturas son algo pobres. Sólo para mayores.

Nuestra opinión

Sin duda, DOOM en Switch es magia negra.
El juego mantiene su esencia y permite que nos llevemos el Infierno a cualquier parte. Es mejor en pantalla grande con el Mando Pro, pero en modo portátil mantiene muy bien el tipo.

Te gustará...

Más que...



Rogue Trooper Redux

Y más que...



Call of Duty Black Ops II (Wii U)

Total



EL DATO
Sonic Team, los "titulares" de SEGA, firman un juego para el público más joven, tras el nostálgico Sonic Mania.





Género **Plataformas**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
www.sega.es



Argumento
Eggman ha regresado con un aliado mortal, pillando a Sonic y sus amigos desprevenidos. El erizo, acompañado de Tails y sus amigos, necesitará toda la ayuda posible para acabar con la nueva amenaza.

Sonic Forces

Una revolución que no hace historia.

Tras un Sonic Mania que, prácticamente, era un juego realizado por fans, Sonic Team, el estudio encargado de la franquicia del erizo desde 1990, nos trae una entrega que pretende golpear con fuerza los cimientos de la saga. Y vaya si lo ha hecho, aunque quizá con demasiada fuerza...

Choque de generaciones

Eggman, junto a su ejército de robots, ha conquistado el 99% del planeta, y lo ha hecho con la ayuda de un misterioso personaje, llamado Infinite, que pude alterar las reglas del espacio-tiempo. Sonic y su equipo deben luchar para volver a establecer el orden, pero la situación es tan desesperada que necesitan toda la ayuda posible. Ahí entra en juego **nuestro avatar, un personaje al que podremos personalizar, y el Sonic clásico**, que aparece en esta dimensión debido al poder de Infinite. La velocidad es clave, pero dependiendo del personaje afrontamos los niveles de diferente forma: el Sonic actual puede acabar con los enemigos cuerpo a cuerpo encadenando combos, el Sonic clásico tiene su spin dash, y nuestro personaje es capaz de atacar con **Wispon, un arma personalizable con varios modos de ataque**. Los protagonistas recorrerán 30 fases (con algún nivel extra opcional) que nos llevarán por escenarios ya conocidos y otros totalmente nuevos, tanto en dos como en tres dimensiones. Por desgracia, se repiten más de la cuenta durante la campaña (único modo)



Personalización
Una de las mayores novedades tiene que ver con la posibilidad de cambiar el aspecto de nuestro avatar. Podemos elegir qué tipo de animal es, y editar su apariencia con gorras, guantes y camisetas. Las conseguiremos tras las misiones.





La escala busca ser brutal y tanto los enemigos finales como algunos edificios, nos dejarán con la boca abierta. Lástima que sólo ocurra en contadas ocasiones.



El superpoder doble turbo se puede activar en algunas fases en las que manejamos a Sonic y al avatar. La acción se vuelve frenética y espectacular.



Armado hasta los dientes

Además de poder derrotar a los enemigos saltando sobre ellos, nuestro personaje tiene diferentes armas que nos permiten atacar a distancia.

Un mundo en 2D

Además de las fases tridimensionales, el juego incluye algunas fases en 2D inspiradas directamente en escenarios clásicos. Green Hill o Chemical Plant son dos de ellas, y las visitaremos, tanto en misiones en 3D como en 2D. Sin embargo, las bidimensionales tienen un encanto especial y son las partes del juego que mejor funcionan.





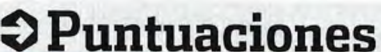
Las animaciones del Sonic clásico están cuidadas y respetan el pasado.

HAY 30 FASES REJUGABLES PARA MARCAR EL MEJOR TIEMPO ONLINE Y OBTENER LAS ESTRELLAS ROJAS.

y, aunque están salpicados por jefes, ni estos ni los propios niveles suponen un reto.

A medio gas

Cuando los personajes van a toda velocidad, el juego casi funciona al estilo de los clásicos. Sin embargo, los momentos en los que el ritmo se vuelve lento son demasiados. Ahí es donde nos topamos con **un control tosco y poco preciso** que no resulta divertido. La mayoría de fases en 2D funcionan, pero los escenarios en tres dimensiones demuestran que Sonic Team no ha dado con la tecla en el paso a las 3D. Visualmente, el juego tiene algunos niveles realmente llamativos... que recorremos en las **apenas cuatro horas** que dura la historia. Lo mejor es el apartado sonoro, con una música pegadiza que hace que "mole" ir a toda velocidad. Sin duda, es un juego enfocado al público más joven, quizá más seguidor de la serie de TV que de la saga. Hay buenas ideas, pero el nuevo Sonic en 3D ha vuelto a derrapar.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Es fluido y vistoso, pero el diseño de niveles es muy irregular.

Diversión ★★☆☆☆
Fases en 2D bien pensadas, pero el ritmo general es lento.

Sonido ★★★☆☆
Voces en castellano y música pegadiza. Lo mejor del juego.

Duración ★☆☆☆☆
Dura unas 4 horas, algo más si queréis todas las estrellas rojas.

La música, las voces en castellano y las fases en dos dimensiones a toda velocidad.

Fases en 3D lentas, ritmo muy irregular, repetición de niveles, e historia sin "chicha".

Nuestra opinión

La velocidad, sin control, no sirve de nada.

El Sonic Team ha querido innovar tanto respecto a Sonic Mania que ha descuidado lo que hace grande a la saga. Tiene detalles originales y divertidos, pero es otro Sonic tridimensional fallido.

Te gustará...

Menos que... Sonic Mania

Y menos que... Super Mario Odyssey

Total

62

EL DATO
El juego cuenta con más de 120 coleccionables entre atrezos para Kirby, mejoras y pistas musicales.









NINTENDO 3DS





Género **Acción/Lucha**
Compañía **HAL Lab.**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Junto a Waddle Dee, Kirby tiene que derrotar a sus propios clones en alocadas batallas para lograr hacerse con una enorme y suculenta tarta. ¡Diversión y color por doquier!

Kirby Battle Royale

Kirby está de cumpleaños, ¡y su tarta en disputa!

Este personaje tiene tantas habilidades y versiones... ¡que da envidia al mismísimo Mario! Qué mejor forma de sacarlas a relucir que con un juego en el que multitud de versiones del héroe redondo se enfrenten entre sí.

Para "Kirbys", colores

Nuestro héroe ha recibido una invitación para acudir a un torneo con una enorme y suculenta tarta de premio. El organizador es, por supuesto, el Rey Dedede y, como era de esperar, no tiene muy buenas intenciones. ¡Ha inventado una máquina capaz de crear copias de Kirby! Cada clon tendrá colores y habilidades diferentes, y eso nos da un enorme juego a la hora de elegir la estrategia. Como en el Kirby Clash Deluxe, podemos ser unos bestias lentos con martillo, o ser más ágiles aunque hagamos menos daño. El elemento principal del juego son las frenéticas y divertidas batallas, en las que todo vale para derrotar a los otros tres Kirby, y alzarnos así con la victoria. **Todo es muy intuitivo y fácil de entender,** desde los controles hasta las reglas de los **10 tipos de combate**, que son extensos minijuegos en los que podemos zurrar a nuestros oponentes para impedirles progresar. El modo historia, muy facilón y corto, nos sirve para familiarizarnos con los diferentes tipos de batalla y habilidades de Kirby, ya que nos va proponiendo diferentes combates en los que batirnos contra la CPU. Esto nos permite también ir subiendo de liga, a la vez que desbloqueamos habilidades con las que elegir luchar, según convenga. Un punto estratégico sencillo, pero que anima las partidas... sobre todo contra los colegas. **El punto fuerte del juego es claramente el modo multijugador,** en el que podemos







Coliseo de batalla es el modo de lucha tradicional: gana el equipo que consiga mantenerse en pie. Si te derriban, ¡pulsa A rápidamente para volverte a levantar!



En Teatro caótico tenemos que superar diferentes pruebas para salir vencedores. Eso sí, nadie dijo que fastidiar al contrincante no estuviera permitido.

LUCHA POR LAS MANZANAS Es un modo de juego en el que gana quien más manzanas acumule. ¡No olvides robar las del rival!

LOS ORBES DE MEJORA se pueden activar tocando sobre ellos en la pantalla táctil, y nos dan habilidades especiales en la batalla.

PERSONALIZAR A KIRBY es una gozada, ya que hay un montón de combinaciones para elegir entre color, atrezo, habilidad y mejoras.

ELEGIR LA HABILIDAD es fundamental para hacer un buen combate. Como hay tantas, siempre encontramos alguna que nos encaje.

ATREZOS

Con los puntos que acumulemos al ganar combates podremos comprar un montón de apariencias para Kirby. Hay al menos tres para cada habilidad.

LA HABILIDAD ESPEJO GANÓ LA PRIMERA ENCUESTA ONLINE Y LLEGARÁ PRONTO GRATIS.

organizar intensos piques. **Cuenta con modo descarga**, por lo que sólo es necesaria una tarjeta para montar la fiesta... aunque con menos contenido, eso sí. Si optamos por jugar online, es muy divertido, pero lo malo es que no podemos elegir a los rivales, así que, para jugar con los amigos, toca invitarles a casa. Lo pasaréis genial, y echaréis unas risas, que en eso es un juego de lo más logrado.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Son muy vistosos y coloridos, por lo que pegan bien con Kirby.

Diversión ★★★
Jugar con amigos es sinónimo de piques y risas constantes.

Sonido ★★★
Melodías muy alegres y animadas que dan vida a las batallas.

Duración ★
El modo historia es muy corto, aunque los piques enganchan.

La variedad de habilidades para Kirby. El modo descarga. Lo divertidas que son las batallas.

La falta de contenido para un jugador. No se puede jugar con amigos por internet.

Nuestra opinión

Un Kirby para todos que se disfruta en compañía

Es el Kirby ideal para echar unas partidas rápidas (que no relajadas) con colegas, y se aprende a jugar al momento. Eso sí, no podemos elegir rival online... y apenas tiene opciones para 1 p.

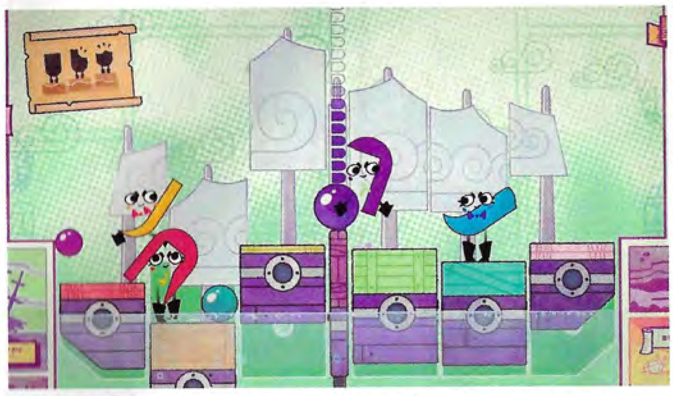
Te gustará...

Más que... Team Kirby Clash Deluxe

Menos que... Mario Party: Star Rush

Total

69



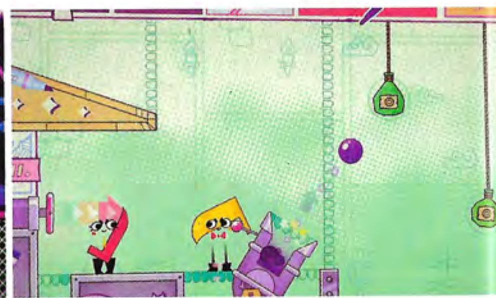
Cómics Cósmicos y Manualidades Virtuales son los nuevos mundos que se añaden con la edición Plus. Cinco bloques en total, que suman más de 100 puzles.



Las formas aleatorias complicarán mucho incluso puzles muy sencillos, ya que estaban pensados para empezar con la composición clásica. ¡Más rejugabilidad!











Género **Puzle**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Un imprescindible total para jugar con amigos. No sabes cuánto divierte hasta que no juegas... ¡así que prueba la demo!

Total
85

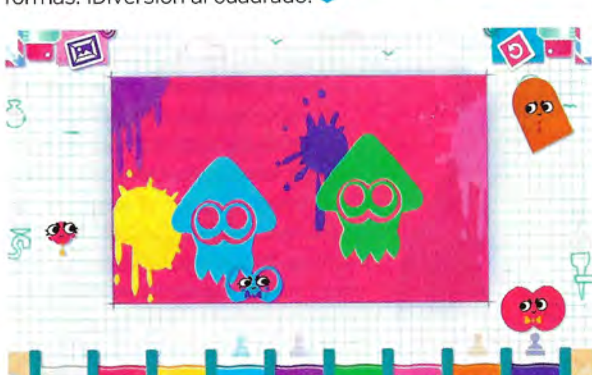
Snipperclips Plus ¡A recortar en compañía!

La terapia de parejas más divertida sube de nivel.

De pocos juegos puede decirse eso de que "no hay otro igual" y éste es uno de ellos. Snipperclips lleva meses siendo **el rey de las carcajadas multijugador**, para los que juegan... y para los que les ven tratando de ponerse de acuerdo. Ahora la experiencia llega a más público (edición física) y con más contenido (edición Plus).

Un concepto mágico

Snipperclips es un juego de puzles de pantallas estáticas, con apariencia muy infantil, pero que **esconde un diseño inteligentísimo**. Toda resolución se basa en adoptar las formas adecuadas para cumplir según qué objetivo, y éstas se logran con la superposición. O sea, que nos ponemos encima del compañero, le damos a recortar y... ¡tachán! ¡Desaparece la parte que ocupábamos! A partir de ahí, cada uno de los ahora 5 mundos (3 en la edición básica) está plagado de ingeniosos puzles. Más de 100 propuestas que, aunque se pueden jugar solitos, alternando entre los personajes, **están pensadas absolutamente para jugar en compañía**. Hasta cuatro simultáneos, aunque lo ideal son dos. Si ya lo tenías, por 9,99 € te puedes hacer con el Plus, que añade dos nuevos mundos, 40 pantallas, un nuevo modo de lienzo, y la posibilidad de rejugar todos los niveles partiendo de nuevas y estrambóticas formas. ¡Diversión al cuadrado!



El nuevo lienzo nos permite, a base de ir sellando, crear obras de arte. Recortamos, nos tintamos debajo, y a pintar un... ¡Splatoon!



Si los enemigos normales ya nos ponen las cosas complicadas para avanzar, los jefes finales son todo un reto sólo al alcance de los mejores aventureros.



En la ciudad nos moveremos por menús y diferentes estancias. Así conseguimos información, mejoramos equipo y aceptamos misiones, necesarias para avanzar.





NINTENDO 3DS



Género	**RPG**
Compañía	**Atlus**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
www.atlus.com	

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración

Difícil, y exige mucho esfuerzo para poder avanzar unos pocos laberintos. 60 horas aseguradas mínimo.

Total
75

Etrian Odyssey V Beyond the Myth

Aventuras trepando por el árbol del mundo

La quinta entrega de la serie Etrian (y segunda para 3DS) nos invita de nuevo a desentrañar los misterios del árbol Yggdrasil, en forma de "dungeon-RPG", manteniéndose fiel a la saga.

Pasito a pasito

Formando un equipo de cinco aventureros (a elegir entre **cuatro razas y diez clases distintas**) nos adentraremos en el interior del árbol del mundo y recorreremos sus mazmorras en vista de primera persona. Al mismo tiempo, en la pantalla táctil trazaremos los mapas oportunos para no perdernos en la travesía. La exploración de cada estrato se mezcla con combates de RPG por turnos tradicionales, generando una mezcla muy interesante y profunda... pero **bastante difícil**. Los de Atlus vuelven a ponernos las cosas complicadas: debemos recorrer muchas veces sus pasillos, recolectar elementos para fabricar armas y armaduras, subir estadísticas (de manera muy lenta) y completar misiones en la ciudad, que es lo que nos permite progresar. Todo **narrado a modo de aventura conversacional**, moviéndonos por menús y con extensos diálogos... en inglés. Superar cada piso es una ardua tarea, a veces frustrante, ¡pero que sabe a gloria cuando se consigue! Desde luego, es un juego muy recomendable para los jugones con más experiencia y (sobre todo) paciencia.



El mapa que trazaremos en la pantalla táctil, anotando todos los puntos de interés, será nuestro mejor aliado en la aventura.



¡A dos manos! Gracias al exclusivo modo "Double Rumble", sólo en Switch podemos hacer coreografías más reales. Un Joy-Con a cada mano ¡y a bailar!



El multijugador es la esencia en este género. Con Joy-Con o con teléfonos móviles, hasta 6 jugadores pueden unirse a la fiesta, cada uno con su perfil.







Just Dance 2018

Cita anual con las pistas de baile.

Un año más, un Just Dance nuevo. La saga de baile de más éxito de la historia vuelve con **más de 40 nuevos temas** (mezcla de clásicos y bombazos actuales) y lo hace para todas las consolas de sobremesa de Nintendo. Desde Wii hasta Switch.

Para todos los públicos

La clave del éxito está en la sencillez de las coreografías, así como en la variedad de géneros musicales. Cualquiera, por patoso o tímido que sea, puede animarse a seguir los pasos. Estos se marcan por un bailarín al que seguimos en modo espejo, mientras, de forma más inconográfica, se anticipan los pasos en la parte de abajo. Las tres ediciones contienen (casi) los mismos temas, pero la de Wii no tiene conexión al **Just Dance Unlimited, un servicio con más de 300 temas** de todas las ediciones. Es de pago pero... ¡ahora nos regalan los tres primeros meses! Otra función estupenda que tienen las versiones de Switch y Wii U es la opción de bailar con un smartphone, y jugar hasta 6 a la vez. Aunque en la nueva consola lo mejor es hacerlo con los Joy-Con: la vibración HD es una pasada, y además hay **un modo exclusivo** (con 5 coreografías) para jugar con dos mandos. En Switch también hay temas exclusivos: uno de Mario y otro que está por desvelarse. Aunque continuista, cada vez tiene más modos (estrena el Kids), el online mola y la interfaz es ideal.



Género **Baile**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-6**
Precio **59,99 €**
ubisoft.com/es-es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★

Valoración

Un nuevo pasito de baile para una saga que sabe progresar con lo justo. Buen repertorio, y risas (y sudor) garantizadas.

Total
78



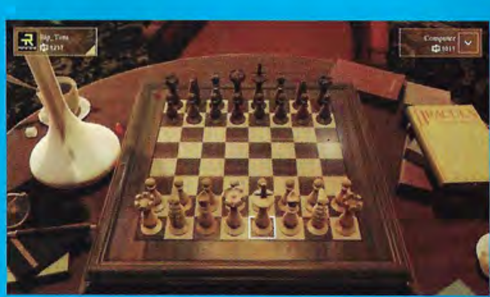
El nuevo modo Kids trae bailes y temas mucho más apropiados para los "peques". Los hay de todo tipo, para que cubra muchas edades.

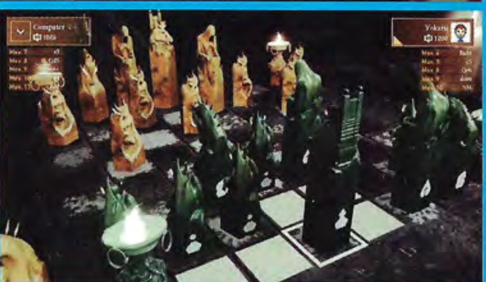
Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Puzle **Compañía** Ripstone Publishing **Jug.** 1 **Precio** 12,49 € **Edad** +3

Chess Ultra

Un tablero hecho a medida.





El ajedrez es un ejercicio mental, el más popular del mundo. Es un deporte elegante y pausado, cuyas partidas pueden durar horas. Trasladarlo a Switch podría haber sido muy sencillo, con tablero clásico, partidas en línea y opción para dos jugadores, pero este juego ha ido mucho más allá, y ha triunfado en todos los aspectos, incluido el precio. En primer lugar porque **se ve increíble**, con 4 localizaciones, 4 diseños de figuras y 6 materiales para las mismas. Esto de inicio, ya que podremos comprar más en la eShop. **La banda sonora es una delicia**, y acompaña perfectamente al estilo del juego en todos su múltiples modos. Están todos los que puedes desear, empezando por partidas sueltas, que se pueden jugar contra la consola (10 niveles), un amigo en casa (**¡uno por Joy-Con!**), un amigo online, o un desconocido online. Pero eso es sólo el principio, anotad: 10 **desafíos históricos reales**, 70 desafíos originales, torneos online (oficiales de Ripstone o nuestros), y un completísimo tutorial para **aprender todo tipo de técnicas**. Por si a Switch le faltaban juegos, ya tiene también el perfecto de ajedrez.

Valoración	Total
Un título prácticamente inmejorable en su género, lleno de opciones, y además barato.	85





Consola Switch **Tipo** Aventura Gráfica **Compañía** Microids **Jug.** 1 **Precio** 29,99€ **Edad** +7

Syberia

Primera de las tres partes de la gélida historia de Kate Walker que irán llegando a Switch en los próximos meses. Estamos ante una saga clásica de PC... que **salió a la venta hace 15 años** y se adaptó a móviles hace tres. Luce realmente mal, los menús y el control son arcaicos, y ni se ha pasado a 16:9... ya que los fondos son planos. Además, los personajes, aunque variados e interesantes, son muy fijos en sus reacciones. Si superamos el shock, nos espera **una investigación larga e intensa**.



Total 59

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción **Compañía** 10tons **Jug.** 1 **Precio** 13,99€ **Edad** +16

Time Recoil

Tras Neon Chrome y Jydge, 10tons completa en Switch (en sólo dos semanas) su trilogía de juegos de acción de perspectiva isométrica. Los tres son idénticos en cuanto al estilo: avanzamos con un stick, apuntamos con el otro (no muy bien), y **están cargados de acción**. Time Recoil es el más logrado, gracias a su historia (dividida en épocas y misiones), y al "tiempo bala". Eso sí, también es el más salvaje, y arrastra carencias, como un apartado técnico propio de teléfonos móviles.



Total 64



Consola Switch **Tipo** Acción-RPG **Compañía** Koei Tecmo **Jug.** 1 **Precio** 59,99€ **Edad** +12

Nights of Azure 2 Bride of the New Moon

Estamos ante un RPG de acción puro (clásico de Tecmo Koei), que respira **aroma de anime japonés**... con su particular sensualidad incluida. A través de muchas secuencias, entramos en la compleja historia de Aluche, su muerte, y su relación con otras 7 chicas, todas con habilidades entre lo divino y lo demoníaco. **Engancha, y es completo**, pero técnicamente es muy "antiguo" y la jugabilidad es algo floja.



Total 68

Nintendo eShop

Consola Wii/Switch **Tipo** Cante **Compañía** Voxler **Jug.** 1-4/1-2 **Precio** 39,99 € **Edad** +12

Let's Sing 10

Dando el cante en el catálogo de Switch.





Con dos Just Dance en el mercado, al fin llega a la nueva consola un juego propiamente de cantar. En Wii ya lleva 10 ediciones... todas prácticamente idénticas. El juego luce tan desfasado (¡hasta se ve en 4:3!), que ni tan siquiera sincroniza del todo bien con las teles actuales. Tanto es así, que empieza con varios consejos para "esconder" el desajuste, y **la voz prácticamente no se escucha** aunque la pongamos al máximo. La interfaz es simple como ella sola, y no consigue lo que decenas de títulos llevan años haciendo, que se vea con precisión (y cierta estética) por dónde va tu tono. Sólo se ve si aciertas... y de aquella manera. En Switch, el juego es mucho más bonito, y no tiene esos problemas de sonido, aunque incomprensiblemente **pierde la opción de 4 jugadores**, y se limita a 2 que, necesariamente, tendrán que usar micrófonos USB conectados al dock, así que perdemos la portabilidad. Una vez enchufados, tenemos los clásicos modos solo, dueto, cooperativo y duelo, además de, sólo para Switch, un buen número de **coleccionables y el modo Mix Tape**, que va por extractos de entre las 35 canciones incluidas.

Valoración	Total
20 temas en inglés y 15 en español para un juego entretenido, pero muy simple.	60



Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Puzle **Compañía** 10tons **Jug.** 1 **Precio** 4,99€ **Edad** +7

King Oddball

¿Otro clon más de Angry Birds en 2017? ¡Pues éste es divertido! Con pocos elementos (y bien raros), King Oddball **se las ingenia para atraparnos fase de tras fase** (más de 120), de forma que se hace muy difícil de soltar. Sin embargo, al no tener puntuación real por nivel, lo que quieres es seguir avanzando, y no repetir mil veces el mismo hasta hacerlo perfecto. Todo se basa en soltar la piedra en el momento correcto del balanceo, y contar con que rebota. Sí, sólo se usa un botón.



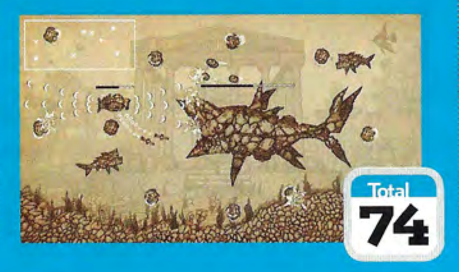
Total 70

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Naves **Compañía** Headup Games **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +3

Earth Atlantis

Tanto negarlo... ¡hasta que el cambio climático provocó la inundación del mundo! Encima, las máquinas han ido adoptando forma de animales marinos, ¡y algunos son monstruosos! Darles caza es nuestra misión, en un desarrollo que **prima la exploración** sobre la acción (incluso tenemos un botón para girarnos). Contad con un diseño espectacular, **cuatro tipos de submarinos**, variedad de disparos, potenciadores y grandes batallas... pero le falta claramente el multijugador.



Total 74

SWITCH

Consola Switch **Tipo** Tablero **Compañía** Ubisoft **Jug.** 1-6 **Precio** 39,99 € **Edad** +3

Monopoly para Nintendo Switch

El gran juego de finanzas llega a Switch tras pasearse por todas las consolas desde NES. Esta vez viene con **3 tableros animados** más el clásico, modo para 6 jugadores (local u online), y opciones para configurar casi todo. La ambientación está bien, y tiene voces en castellano, pero casi todo acaba cansando: las animaciones, el ritmo, el tirar dados con el mando... Jugar en portátil tiene su encanto.



Total 62

Skyrim será enorme. Recorrerla libremente, a pie o a caballo, será una experiencia brutal.



- ROL
- BETHESDA
- 17 DE NOVIEMBRE

The Elder Scrolls V:

Skyrim

El rol en su máxima expresión.

Un mundo inmenso

La mayor virtud de Skyrim será su capacidad para hacernos sentir libres en su mundo. Y lo mejor de todo es que siempre habrá cientos de cosas por hacer. Su riqueza será tal, que casi siempre que juguemos descubrimos algo nuevo.

The Elder Scrolls es una de las sagas más clásicas del rol occidental. Desde 1994, año en el que salió el primero, esta serie ha sido todo un éxito de crítica y público. Y ahora, la última entrega numerada, Skyrim, está a punto de llegar a Nintendo Switch.

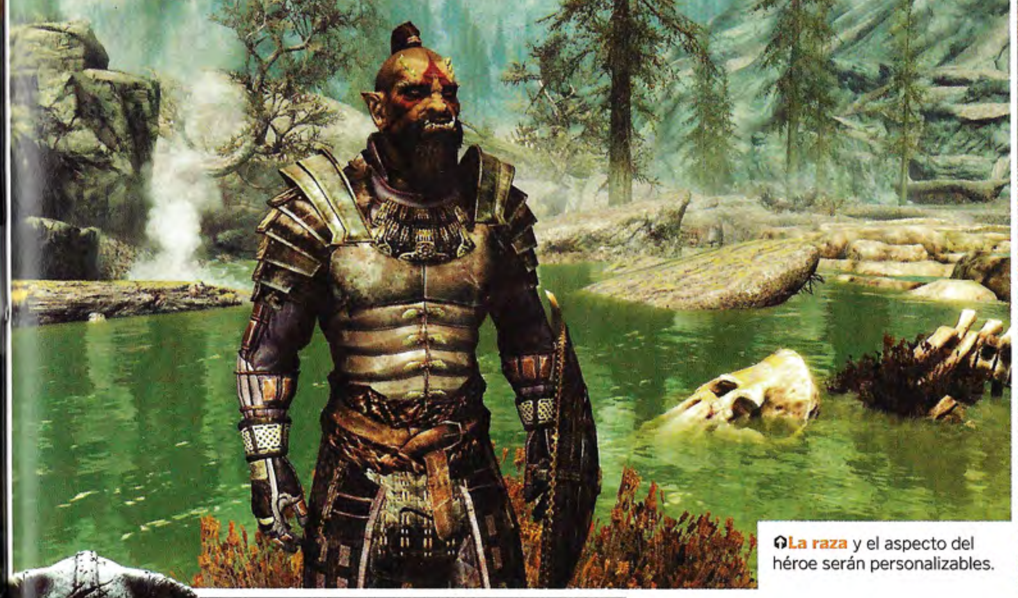
¡Vuelven los dragones!

El punto de partida de esta aventura será el regreso de los "extintos" dragones a las tierras de Skyrim. Este mundo de fantasía medieval destacará por su **enorme extensión y variedad**. ¡Y podremos recorrerlo con total libertad! Eso sí, antes de lanzarnos a hacerlo, deberemos crear un personaje. Para ello tendremos varias razas disponibles, cada una de ellas con unas virtudes distintas. Esto marcará la forma de jugar, ya que podremos centrarnos más en ser arquero, guerrero, mago... Y es que los combates contra todo tipo de criaturas serán muy frecuentes. Al derrotarlas, o al cumplir misiones, conseguiremos experiencia con la que mejorar nuestro personaje. ¡E incluso **podremos fabricar armas y armaduras** en la herrería! Pero, lo mejor de todo es que será posible "pasar" de la historia principal y dedicarnos a visitar ciudades, comprar nuestra propia casa o, por qué no, conocer a nuestra media naranja y casarnos con ella. ¡Una pasada! Y vosotros, ¿estaréis preparados para vivir en Skyrim?

Primera impresión

- **¡Libertad absoluta!**
- **No es para nada sencillo.**









La raza y el aspecto del héroe serán personalizables.



HÉROE

El Dovahkiin, o Sangre de Dragón, será el único capaz de hacer frente a los dragones. ¡Y será nuestro personaje!

EL MODO PORTÁTIL PROMETE SER ALUCINANTE. ¡IMAGINAOS LO QUE SERÁ LLEVAR TODO ESTE ENORME MUNDO SIEMPRE ENCIMA!



Los dragones serán los enemigos más temibles. ¡Los combates serán épicos!



UN GRANDE DEL ROL

Tras su salida en otros sistemas, Skyrim fue considerado como uno de los mejores juegos de rol de la historia. Todo apunta a que esta versión para Switch va a estar a la altura de la leyenda. Eso sí, veremos qué tal luce, puesto que su motor tiene ya unos añitos...



EL DATO

Dos juegos en uno: dos campañas muy diferentes, todos los extras, nuevos minijuegos y multijugador.

La puntería es esencial, ya que las criaturas no nos darán ni un respiro e irán a por todas.



Resident Evil Revelations Collection

Los infectados vuelven a casa.

AVENTURA-TERROR
Capcom
28 DE NOVIEMBRE



Un catálogo de miedo

Switch es una consola joven, pero ya ha recibido una enorme cantidad de juegos de gran calidad. El género del terror debutará en unos días, y lo hará con una doble aventura que cuenta con una ambientación sobresaliente, una historia que atrapa, extras, modo cooperativo y mecánicas perfectamente adaptadas.

Un año después del lanzamiento de 3DS, Capcom lanzó Resident Evil Revelations para Wii U. Pronto Switch recibirá una ración doble de terror, gracias a una versión mejorada del clásico portátil, al que se une su secuela.

Plomo a los monstruos

En Revelations encarnaremos a Jill Valentine, quien, como en 3DS, se adentrará en un buque abandonado en mitad del Mediterráneo. Ha desaparecido Chris Redfield, su antiguo compañero. No tardarán en aparecer los monstruos y, claro, tendremos que investigar el origen tanto de estos horrores como de una ciudad flotante en mitad del mar. Para llegar al final del misterio, habrá que abrirse paso **resolviendo puzles y a tiro limpio** contra enemigos que nos darán más de un susto. Revelations 2 dará un giro al formato, y nos recordará a una serie de televisión con varios capítulos que estarán protagonizados por Claire Redfield y Barry Burton, dos clásicos de la saga. **Habrá terror y acción para regalar** en este recopilatorio que, además, tendrá modo Asalto (hordas de "bichos") y un gran modo multijugador, tanto online o local, con sólo los Joy-Con. El control también se adaptará a Switch y, además de venir con vibración HD, podremos jugar con sensores de movimiento en plan RE4 de Wii. ¿Estáis preparados para hacer frente a vuestros miedos?

Primera impresión

El uso de los Joy-Con, los extras y los minijuegos.
Resident Evil Revelations 2 de descarga... y muy grande.

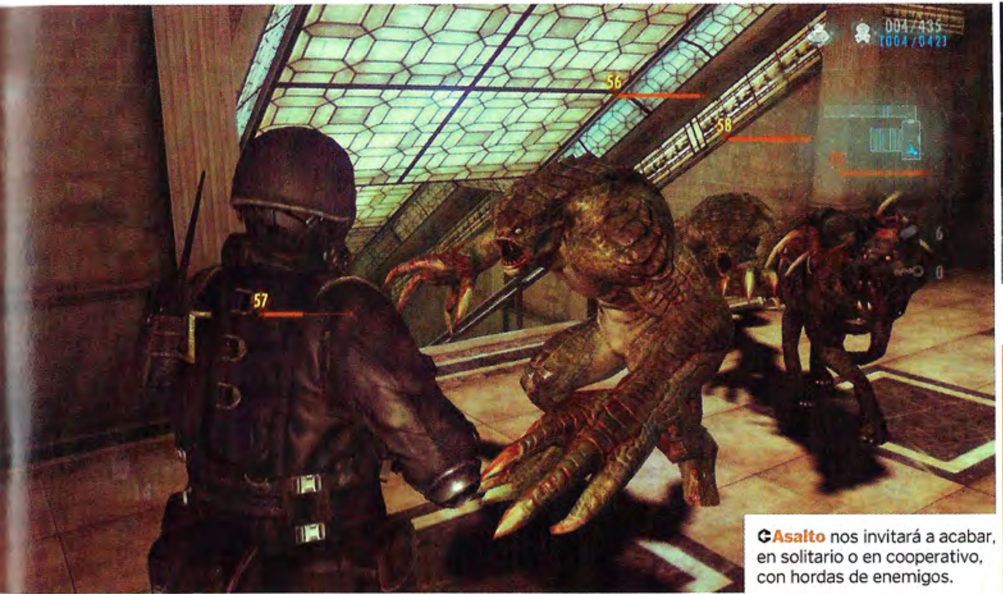
PERSONAJES CLÁSICOS Y NUEVOS SE VERÁN LAS CARAS CON EL TERROR MÁS CRUEL.



REDFIELD

En ambos juegos encontraremos personajes muy conocidos de la saga, para que el fan se sienta como en casa.





Asalto nos invitará a acabar, en solitario o en cooperativo, con hordas de enemigos.



Además de monstruos "normales", habrá criaturas de pesadilla, que nos pondrán las cosas muy difíciles.



Extras muy retro

Además de todo el DLC, habrá un minijuego a lo Ghouls 'n Ghosts y otro en el que tendremos que disparar a los enemigos que aparezcan. Ambos nos darán puntos para canjear en el modo Asalto.

Revelations 2 nos permitirá cambiar el control entre personajes, cada uno con sus habilidades.

JESSICA

Conoceremos a nuevos héroes. Algunos con más protagonismo que otros, pero todos tendrán su personalidad... y objetivos.



En la aventura tendremos que cuidar la munición, pero en Asalto la podremos derrochar.



LA CASA DEL TERROR

Revelations fue un juego sorprendente en 3DS. En Switch tendremos la misma experiencia, pero potenciada gracias a mejores gráficos, una secuela que añade una campaña nueva, modo multijugador y algunos extras. Será la versión definitiva.





La búsqueda del realismo será uno de los objetivos principales del juego. Para lograrlo, sus creadores están trabajando duro en recrear las físicas de los coches.



Habrá diferentes superficies recreadas al detalle. Esto posibilitará que las carreras sean muy distintas entre sí, y que se incluyan espectaculares pruebas de rally.



El diseño de los vehículos será muy bueno. Sus carrocerías reflejarán el entorno y su modelado será clavadito a sus "hermanos" de verdad. ¡Puro espectáculo!



El garaje, que podremos equipar y organizar a nuestro gusto, permitirá modificar los coches. Será posible cambiarles de color o montarles nuevas piezas mecánicas.

NINTENDO SWITCH

- VELOCIDAD
- MICROIDS
- 1 DE DICIEMBRE



Conduce bien...

Switch ya tiene grandes juegos de velocidad, como el genial Mario Kart 8 Deluxe. Pero este título apostará por un estilo mucho más realista. ¡Todo un regalo para los fans de la simulación!

Gear Club Unlimited

Las carreras más realistas ya calientan motores

El amplio catálogo de Switch cuenta ya con representación de todos los géneros importantes, pero había uno, el de los simuladores de velocidad, que todavía se resistía... ¡hasta ahora! Poneos el cinturón, porque se avecinan curvas de las buenas.

Simulando la realidad

Gear Club Unlimited ha sido desarrollado por Eden Games, un estudio francés que lleva más de 20 años creando juegos de coches. Esta gran experiencia se dejará notar nada más "montar" en uno de sus **más de 30 coches reales**, que pertenecerán a marcas como Jaguar o Bugatti. Y es que todos tendrán un comportamiento muy realista, que variará dependiendo de la superficie del terreno en la que circulemos. Asfalto, gravilla... las condiciones de las carreras serán de lo más variadas, ¡y se disputarán en **200 trazados diferentes**! Además, tendremos un garaje de lo más completo, en el que podremos modificar todo tipo de opciones del vehículo. Por supuesto, podremos cambiar los tapacubos y el color, pero también opciones de motor, ruedas... todo para que nuestro coche sea único. Luego tocará lucirlos en las competiciones multijugador, que serán tanto online como a pantalla partida. Todo con unos gráficos de infarto y una sensación de velocidad que promete dejar huella.

Primera impresión

- **Primer juego de carreras realistas para Switch.**
- **Pocos modos confirmados por el momento.**

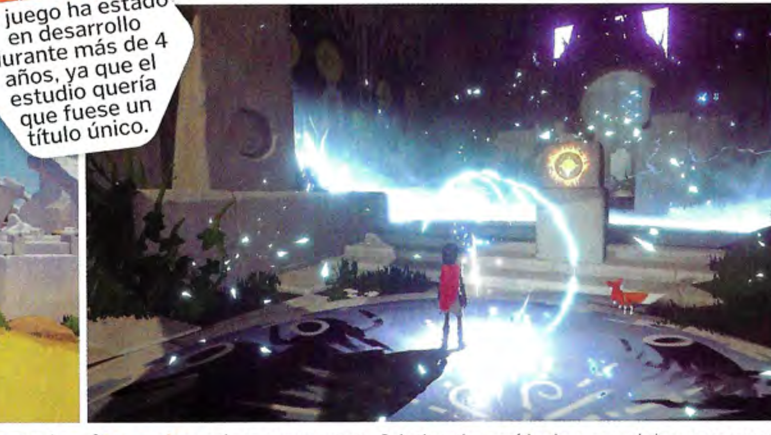


COCHAZOS

BMW, Mercedes Benz-AMG, McLaren... la lista de fabricantes será espectacular.

EL DATO
El juego ha estado en desarrollo durante más de 4 años, ya que el estudio quería que fuese un título único.


Los gráficos serán preciosos. Tanto los personajes como los escenarios parecerán sacados de un cuadro que, perfectamente, podría estar en un museo. ¡Una maravilla!


Los puzles serán muy numerosos. Solucionarlos será la clave para abrir nuevas zonas que explorar. Pero tranquilos, que su dificultad no será demasiado elevada.


Enigmáticas criaturas aparecerán en momentos clave. No hablarán, pero su comportamiento dirá mucho de ellos. ¿Qué relación tendrán con el protagonista?


Explorar los escenarios será una delicia y todo un reto. Habrá zonas ocultas que descubrir e, incluso, deberemos bucear para hallar pistas indispensables.

NINTENDO SWITCH

- AVENTURA
- TEQUILA WORKS
- 14 DE NOVIEMBRE

RiME

Una aventura que quiere ser arte.

Imaginad que despertáis, confusos, a orillas de una playa. Que no recordáis quiénes sois o cómo habéis llegado hasta allí. Sin embargo, algo en vuestro interior os empuja a ir hacia adelante, a explorar la solitaria isla que, al alzar la vista, descubrís en todo su esplendor. Eso, amigos, será RiME.

Viaje a lo desconocido

Así, sin diálogos, comenzará la aventura del **estudio español Tequila Works**. Y es que, para descubrir la historia que encierra, no harán falta palabras. Todo fluirá mientras exploramos libremente una preciosa (y a la vez misteriosa) isla. Sus cálidas tierras esconderán zonas de plataformas, en las que tendremos que saltar, y objetos coleccionables ocultos que nos tocará encontrar.

Pero, por encima de todo, esta isla nos sorprenderá por sus ingeniosos puzles. ¿Quién los habrá puesto allí? Quizás no importe, lo trascendental al principio será saber de qué palanca tirar o cuánto girar esa manivela que... ¡moverá la posición del Sol! Así, y como si de una ensoñación se tratase, RiME nos invitará a paladear su mundo poco a poco, de una forma tranquila. Será, precisamente, ese **tempo pausado pero de ritmo ideal**, el que nos permitirá disfrutar de su apartado artístico y sonoro. Y es que RiME intentará dar más argumentos a aquellos que creemos que los videojuegos son arte. ¿Lo conseguirá?

Primera impresión

- **Genial apartado artístico.**
- **No tendrá mucha acción.**

Switch es un lienzo

El juego está disponible desde hace poco en otros sistemas. Sin embargo, la versión para Switch promete ser la más completa. En especial, porque podremos disfrutar del arte de RiME en cualquier parte.


SOMBRAS
Estos oscuros seres serán nuestros enemigos. Pero no podremos atacarles directamente....



Especial ACA NEOGEO

40 juegazos que convierten a Switch en un salón recreativo de ensueño.



+info
Eikichi Kawasaki fue el fundador de SNK, y quien la llevó durante la etapa gloriosa de NEOGEO. Luego también fue el encargado de refundarla como SNK Playmore.

Viajemos a julio de 1978, hace casi 40 años. Entonces, un señor llamado Eikichi Kawasaki fundó el "Nuevo Proyecto Japonés", o sea, **el "Shin Nihon Kikaku", abreviado: SNK**. Como Nintendo, no empezó la empresa como desarrolladora de videojuegos, sino de hardware. Entonces Taito empezó a despuntar con Space Invaders, y empezó a crear, además de sus propias máquinas, los juegos que debían llevar. Así puestos, pronto empezaron con el simplón Micon Block, luego otros juegos menores y, ya en 1981, su primer éxito: Vanguard, que abrió la puerta del scroll lateral al género de las naves, y que rompió fronteras internacionales. A partir del 86 lanzan títulos que fueron realmente populares también en España, como Ikari Warriors, Psycho Soldier o P.O.W. En menos de una década, ya eran un sello clásico de los salones recreativos.


Los sprites eran de un tamaño y calidad totalmente inviables en SNES o Mega Drive.

Cambio de década

Megadrive sale a la venta en Japón en 1988 y Super Nintendo saldrá a finales del 90. Ambas consolas, ya con 16 bits, prometían llevar las máquinas recreativas a los hogares, y las compañías empezaron a centrar sus esfuerzos en estas conversiones, dada la envergadura del mercado doméstico. Sin embargo, **SNK creó algo diferente**, una especie de súper consola para salones recreativos. En colaboración con Alpha Denshi (ADK) crearon la Multi Video System, una placa de recreativa **capaz de albergar hasta seis cartuchos**. Los programadores de la compañía trabajarían sobre un hardware concreto, y no habría que sustituir máquinas enteras. Además, para asegurarse de este recorte de gastos futuros, crearon un auténtico monstruo tecnológico. Pero aún hay más, porque, al mismo tiempo, desarro-


La placa del MVS era como una consola, pero pudiendo encajar varios cartuchos al mismo tiempo. Luego podías elegir el juego. Una idea que abarató costes.

Publicidad de la época

La cartelería es todo un reflejo de cuándo vivió NEOGEO. En este anuncio, de estética impensable a día de hoy, se anunciaba que servía para bares, restaurantes, cafeterías, aeropuertos... Desde luego, eran otros tiempos.



NEOGEO a lo largo de la historia





EL CLÁSICO LOGOTIPO fue todo un sello de calidad. Pasan los años y aún es una marca que genera admiración. Ahora vuelve a estar de moda.



NEOGEO X supuso un intento fallido de lanzar la marca hace cinco años. Era cara, no compatible con los cartuchos originales y engorrosa de usar. Además, el mando portátil no tenía cruceta.

llaron una versión de un único cartucho que se podía conectar a una tele. Fue el AVS, siglas de Advanced Entertainment System. Esto ya era una consola en toda regla... ¡pero sólo para alquiler! Los costes eran brutales, aunque se generó tal interés que, un año después, ya empezando 1991, decidieron comercializar la consola más cara de la historia. Por supuesto, estamos hablando de las versiones arcade y doméstica de **la mítica NEOGEO**.

Cartuchos de oro

La consola costaba unos 500 € de la época (2400 el arcade), por lo que hacerse con una era un desembolso enorme para una familia media. Pero el remate tecnológico y económico lo ponían los cartuchos, todos (como ahora en Switch) con todas las opciones, idiomas y regiones dentro. El más barato costaba 150 € y podían llegar a los 300, cinco veces más que el más caro de SNES. Está claro que no iban a vender millones de unidades, su lucha era otra, la de los salones recreativos, donde pronto fueron los reyes, sobre todo gracias a sus impresionantes juegazos de lucha y acción. **Su época dorada duró toda la década, y sacaron 148 juegos**. Os presentamos (de momento) las 40 joyas que ya hay, a 6,99 €, para Nintendo Switch.



Art of Fighting fue el primer juego con más de 100 megas... y KoF 2003 superó los 700.





NEOGEO en Wii

Antes de la llegada de Switch, ya tuvimos la oportunidad de disfrutar de la mítica consola en Nintendo. 39 juegos se publicaron en el Canal Tienda de Wii, y aún están disponibles desde Wii U. Lo malo es que son versiones peores, y que cuestan, al cambio, 9 €. También llegó (con poquísimas copias) un recopilatorio.





Mejor que los originales

De la mano de Hamster, en Switch tenemos las ediciones del arcade (algo mejores que las de consola) y en HD. Además, tienen las opciones de la recreativa (dificultad, censura...) y punto de guardado. En cuanto a modos, escogemos japonés o inglés, y tenemos Original, Hi Score (para competir online por puntos) y Caravan (igual, pero en 5 minutos).



LAS OPCIONES DE VISIONADO son muchas. Podemos ampliar la pantalla y elegir entre 11 modos de suavizado.

FUE EL SUEÑO DE CUALQUIER AFICIONADO A LOS VIDEOJUEGOS DURANTE LOS 90 Y, AÚN HOY, SON MÁQUINAS MUY CARAS Y DE COLECCIONISMO.



NEOGEO POCKET (1998)

CV de Wii (2007)

Virtual Console



NEOGEO X (2012)

ACA NEOGEO (2017)



El género rey: la lucha

Variados e impresionantes, estos juegos fueron la clave del éxito.



+info

NI UN AÑO estuvo a la venta en España. Entró tarde, en noviembre de 1994, y la liquidaron sobre agosto del 95. Las tiendas Mail (actual Game) la tuvo a un precio "competitivo".

Tras un año con la nueva MVS triunfando en los salones de medio mundo... llegó un tsunami al sector: **Capcom sacó el inmortal Street Fighter II**. Los juegos de lucha ya existían, pero esto era otra cosa, un auténtico "game-changing" para todos. ¡Y además iban a portarlo a Super Nintendo!

Innovar o morir

En SNK reaccionaron de inmediato y crearon a toda prisa el archiconocido Fatal Fury: The King of Fighters. Fue tan obvio que era "el Street Fighter II de SNK", como que no le hizo sombra al clásico de Capcom. Sin embargo, innovó en varios aspectos, como los **dos planos y el modo cooperativo**. A día de hoy, la jugabilidad resulta algo tosca y tiene pocos luchadores. Pero en SNK nunca fueron conformistas, y al año siguiente crearon su primer juego de más de 100 megas, mientras (para que os hagáis una idea) SNES y Megadrive presumían si un cartucho llegaba a los 16. **Art of Fighting introdujo los zooms** y, además, podíamos ver cómo los personajes se iban dañando a medida que avanzaba el combate. Ese efecto no es fácil ni común en los juegos actuales,

Nacidos para el Joystick

Hoy día, este tipo de mando está reservado para los juegos de lucha. De hecho, se les llama "fighting sticks", ya que sus marcadas 8 direcciones ayudan a la ejecución de las magias. Por esto mismo, los Joy-Con no son la mejor opción, ya que carecen de cruceta. El Mando Pro es genial, y también está esta joya:



HORI, una marca especializada en este tipo de controles, nos trae el Real Arcade Pro V Hayabusa de Switch.



Fatal Fury fue el primero y trajo dos planos de lucha y nada menos que modo cooperativo.

CRONOLOGÍA de los Juegos de Lucha



• Fatal Fury 1 (1991)



• Art of Fighting (1992)



• Fatal Fury 2 (1992)



• Samurai Shodown (1993)



• Fatal Fury Special (1993)



• The King of Fighters '94 (1994)



• Galaxy Fight: Univeral Warriors (1995)



• World Heroes Perfect (1995)



HEREDÓ LAS MECÁNICAS DE STREET FIGHTER II, PERO PRONTO SE ENCUMBRÓ CON PROPUESTAS NOVEDOSAS, AÚN VIGENTES, Y UNA CALIDAD TREMENDA.


ART OF FIGHTING


SAMURAI SHODOWN IV


ART OF FIGHTING 3


THE KING OF FIGHTERS '94


FATAL FURY


THE KING OF FIGHTERS '95


FATAL FURY 2


THE KING OF FIGHTERS '98


FATAL FURY SPECIAL


THE KING OF FIGHTERS '99


GALAXY FIGHT: UNIVERSAL WARRIORS


THE KING OF FIGHTERS 2000


GAROU: MARK OF THE WOLVES


WAKU WAKU 7


SAMURAI SHODOWN


WORLD HEROES PERFECT


Galaxy Fight y Waku Waku 7 quedan como rarezas menores al lado de tanta calidad.

por lo que impresiona verlo. Y para impresionantes, los sprites y (ahora sí) la jugabilidad. Casi todos los juegos que siguen son una delicia en ese sentido, el más importante.

Sagas en plural

La innovación no paró, y Samurai Shodown (favorito personal) trajo la lucha de espadas y un diseño y calidad que nos hace babear en cada combate. ¡Menuda joya! Con varias sagas, y tanto personaje carismático, NEOGEO empezó a asociarse a la lucha, sobre todo cuando en 1994 inauguró The King of Fighters. Además de un elenco nunca visto, de repente teníamos **luchas de 3 contra 3**. Hacer equipo molaba demasiado, y lo sigue haciendo, sobre todo si jugamos a sus versiones más perfeccionadas. Hay donde elegir, y por aquí nos quedamos con la magistral edición de 1998. Y es que, una vez establecidas, estas sagas no pararon de derrochar calidad. Tomad nota: Art of Fighting 3 es una maravilla visual, y **Garou sigue siendo uno de los mejores** juegos de lucha de la historia, con una jugabilidad sofisticada como pocos.

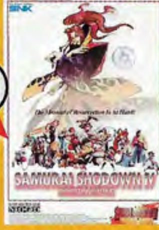

Samurai Shodown es belleza oriental pasada a la lucha. Y no sólo en cuanto gráficos, ya que las melodías de la saga son de cine.


The King of Fighter 2000 es la edición más actual en Switch, es de esperar que llegue hasta la última de 2003, récord de megas.


Garou: Mark of the Wolves perdió el "Fatal Fury" del título occidental. Seguramente se hizo para subrayar el salto de calidad.


The King of Fighters '95 (1995)


Art of Fighting 3 (1996)


Samurai Shodown IV (1996)


Waku Waku 7 (1996)


The King of Fighters '98 (1998)


The King of Fighters '99 (1999)


Garou: Mark of the Wolves (1999)


The King of Fighters 2000 (2000)

¡Acción a raudales!

Hubo varios exponentes del género... pero uno sobresalió.















Si el la lucha vivió su edad de oro en esta consola, los juegos de disparos no se quedaron atrás. El cine bélico, sobre todo el que representaba la guerra de Vietnam, estaba de moda en el cine y los videojuegos, y SNK sorprendió con **NAM-1975. Fue uno de sus primeros títulos** y un ejemplo de lo que los chips de la recreativa podían mover. Era impresionante en todos los sentidos (mención especial al fuego), pero quedó eclipsado por un juego que llegó pisando muy fuerte...

La escuela de Metal Slug

Metal Slug llegó en 1996 para demostrar que, aunque las 3D ya estaban entrando a los hogares con Nintendo 64, los sprites aún tenían mucho que decir. Fue un shooter de lo más completo (mención especial a las fases de vehículos) e inició una saga muy prolífica. Poco después llegó Shock Troopers, de Saurus, un juego desafiante, con fases muy variadas y un apartado visual impresionante. Sin embargo, y tras Metal Slug 2, y un decepcionante Shock Troopers 2nd Squad, el emperador de los shoot 'm up volvió a aparecer.



NAM-1975 fue de la primera hornada de juegos y tenía un nivel superior a todo lo demás.



Shock Troopers era bastante variado. Tan pronto estábamos en tierra, como en una moto.



Metal Slug tenía fases de vehículos muy buenas, pero a pie, era casi más espectacular.



Metal Slug 3 fue un alarde técnico. La fase del submarino sigue dejándonos sin habla.



La primera hornada de títulos ya fue impresionante, y también quedó patente el mimo que ponían a nivel de diseño.

Metal Slug 3, el rey

Llegó cuando parecía que la época de los sprites había pasado, pero **se coronó como el mejor juego del género** gracias a un desarrollo que funcionaba tan bien entonces, como lo hace ahora. Fue tan impresionante a nivel artístico que, aún hoy, sigue siendo de los juegos más bonitos en 2D. En la pantalla de Switch, las cuidadas animaciones y los efectos (el agua es soberbia) se ven de maravilla. Además, es un juego divertidísimo, tanto en solitario, gracias a su variedad de fases, como en cooperativo. Los juegos posteriores no gozaron de la misma calidad, pero el rey está muy vivo en nuestra consola.

Acción



• NAM-1975 (1990)



• Metal Slug (1996)



• Shock Troopers (1997)



• Metal Slug 2 (1998)



• Shock Troopers 2nd Squad (1998)



• Metal Slug X (1999)



• Metal Slug 3 (2000)



Aventuras de ensueño

¡No todo iba a ser pelear! También tocaba visitar mundos de fantasía.


BLUE'S JOURNEY


MAGICIAN LORD


SPIN MASTER

Mario y Sonic son dos ejemplos de lo importante que son los plataformas en una consola y NEOGEO no iba a ser menos. Su mejor exponente fue Blue's Journey, que gráficamente sigue siendo muy vistoso, pero sobre todo destaca por una mecánica jugable original y divertida. Tiene cooperativo y, encima, **una historia con mensaje potente**.

Dame un yoyó y moveré el mundo

Un año antes de la aventura de Blue llegó Magician Lord, un juego muy difícil que, aunque tiene un control pelín tosco, entretiene gracias a **los seis personajes** (cada uno con su ataque) en los que puede transformarse el mago. Un tono muy diferente tiene Spinmaster: Miracle Adventure. Se lanzó en el 93, y es una aventura en la que debemos salvar el mundo a golpe de yoyó. Cualquiera de los tres te divertirá mucho.


Magician Lord no era el juego más avanzado de la consola, pero supo sacar partido a la paleta de colores de NEOGEO.


Las habilidades del mago nos permiten cambiar de forma en algunos puntos, algo que cambia la jugabilidad.

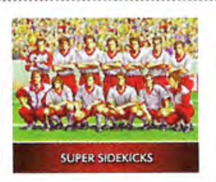

Blue's Journey parece simple gráficamente, pero sus fondos son una maravilla. Además, es muy entretenido.


Spinmaster tiene unos gráficos muy llamativos, y nos invita a pelar contra ninjas armados... ¡con yoyós!

Hora de hacer deporte

No tuvieron la importancia que otros géneros, pero sí algunos cracks.


OVER TOP


SUPER SIDEKICKS


NEO TURF MASTERS

El deporte rey lo fue también en NEOGEO, aunque sus grandes títulos aún no están en Switch. Para abrir la competición tenemos el original, Super Sidekicks. Un juego que se ha quedado pequeño con el tiempo, pero con unos zooms, y un directo estilo arcade, que fueron una revolución en su momento.

Saca a pasear tu mejor golpe

Neo Turf Masters es la estrella del pack actual. El genial juego de golf de 1996, además de tener unos gráficos realmente llamativos (y una música muy relajante), ofrece **unas físicas sorprendentemente realistas**. Es un deporte sin novedades desde hace años, así que este clásico se antoja interesante. Otro del 96, perfecto para partidas rápidas, es Over Top, el clásico arcade de conducción que ofrece una jugabilidad directa y adictiva, además de un montón de trazados diferentes.


Las celebraciones de los goles en Super Sidekicks son míticas. Así como los enfados que se pillaban los jugadores.


Hay que elegir palos, dirección y potencia. Es un juego muy adictivo, y que transmite incluso la paz de este deporte.


El estilo arcade de esta saga es irrepetible. Recuerda a los primeros ISS Pro de SNES, pero en versión espectáculo.


Over Top es aún muy recomendable gracias a un estilo arcade que ya no se ve en ninguna saga actual. Divierte y mucho.

Plataformas


- Magician Lord (1990)


- Blue's Journey (1991)


- Spinmaster: Miracle Adventure (1993)

Deportivos


- Super Sidekicks (1992)


- Neo Turf Masters (1996)


- Over Top (1996)

A golpes contra todos

SNK lanzó algunos beat 'em up realmente brillantes


BURNING FIGHT


MUTATION NATION


ROBO ARMY


SENGOKU

Casi desde el primer momento, SNK decidió que era hora de empezar a lanzar juegos de nuevos géneros, y se atrevió con los "yo contra el barrio". No hubo muchos exponentes, pero sí interesantes. Sengoku abrió la lata en 1991 y lo hizo mezclando katanas, sombreros de cowboy y fantasmas japoneses. Ese mismo año lanzaron Burning Fight (llamativo, sin más) y Robo Army, que no ha envejecido demasiado bien, ni en gráficos ni en jugabilidad.

Mutation Nation

Uno que vale mucho la pena en Switch (mientras llegan los demás Sengoku) es Mutation Nation. Llegó en el 92 sin innovar demasiado, pero con **una ambientación vistosa** y unos gráficos que siguen sorprendiendo. La diversión en cooperativo está asegurada.



El primer Sengoku de los tres es el menos impresionante, pero marcó grandes bases.



Burning Fight, por ambientación, es el más parecido a los Final Fight y Streets of Rage.



El futurista mundo de Robo Army está lleno de "bichejos" metálicos. Es el más flojo del pack.



Los sprites de Mutation Nation siguen siendo enormes, coloridos, y muy originales.

Calentándonos el coco

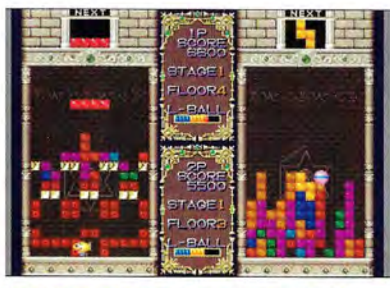
Bajo la alargada sombra de Tetris, SNK consiguió unos puzles de gran éxito.


MAGICAL DROP II
PUZZLED

El catálogo de NEOGEO tiene un puñado de títulos muy entretenidos en este género. Ahora mismo, en Switch, disponemos de dos de ellos. El primero es el rebautizado Puzzled (más obvio que el original japonés Joy Joy Kid). Se trata de **un clon de Tetris**, con la diferencia de que no tenemos que limpiar la pantalla, sino que el objetivo siempre es liberar el globo que está atrapado al fondo de cada nivel.

Los reyes de las bolas

A falta de los Puzzle Bobble (el primero y el cuarto son brutales) Magical Drop II saciará nuestras dosis de frenetismo, burbujas... y **piques con los amigos**. Se basa en un sistema de dos botones, uno para recoger y otro para soltar. Podemos acumular bolas del mismo color, y, cuando la soltemos sobre otra, si hacemos tres iguales o más en línea, desaparecerán. Es mucho más original que el Puzzle, y también muy divertido.



Puzzled es un Tetris, con todas sus piezas, pero con un objetivo diferente, liberar al globo. Por supuesto, es mucho más divertido jugar acompañado, aunque podemos picarnos por puntos en la red.



El mecanismo de Magical Drop II es tan sencillo como efectivo. Engancha muchísimo, y las partidas son súper rápidas. Además, le lanzamos burbujas al compañero, ¡y eso mola muchísimo!

Beat 'em up


- Sengoku (1991)


- Burning Fight (1991)


- Robo Army (1991)


- Mutation Nation (1992)

Puzles



- Puzzled (1990)


- Magical Drop II (1996)

Ídolos del aire

Si había una excusa para gastarse la paga semanal, ésa era ir a "matar marcianos".













+info

Harumi Fujita es la responsable de bandas sonoras como las de Ghosts 'n Goblins, Bionic Commando, Final Fight y Strider, así como la del Magical Tetris de GBC. Ya en SNK, firmó la impresionante partitura de Blazing Star.

Ninguna máquina, doméstica o de salones recreativos, estaba completa sin su dosis de acción en el cielo. Los shoot 'em up "terrestres" causaban sensación, pero los juegos de naves eran, y siguen siendo, el motivo para dejarse mucho dinero en monedas pequeñas delante de una pantalla.

Calidad a raudales

Los shoot 'em up de naves, desde el principio, demostraron que NEOGEO era una máquina única. No sólo por **la cantidad de sprites que ponían en pantalla**, sino por el potente sonido del que hacían gala, con unos graves dignos de equipos actuales (ponedlos a tope y veréis). Alpha Mission II fue el primero en demostrarlo y, tras él, un buen puñado de títulos se encargaron de mantener el nivel. Last Resort, con su scroll lateral, es un juego que ha envejecido muy bien, así como Aero Fighters 2 y Zed Blade. Pero, por encima de todos ellos, hubo uno que brilló en las alturas.

Blazing Star

En el 98, NEOGEO ya había demostrado su poder y SNK la exprimió un poco más con un juegazo capaz de deleitarnos con decenas elementos en pantalla. El plato fuerte son unos jefes finales, creados con sprites súper elaborados, que simulan un efecto tridimensional. En Switch, casi 20 años después, es impresionante ver esto, ya que el efecto de profundidad está realmente logrado. No hay juego de naves mediocre en la colección ACA NEOGEO, por lo que cualquiera es una gran elección que os asegurará diversión, en solitario y cooperativo.

Blazing Star era, y sigue siendo, increíble. Hay muchísimos elementos en pantalla, efectos impresionantes, gran sonido... y unos jefes sublimes.

LOS JUEGOS DE NAVES FUERON EL TERCER PILAR DE NEOGEO, JUNTO A LOS DE ACCIÓN Y LOS BEAT 'EM UP. HAY UNA GRAN COLECCIÓN... Y MUCHOS MÁS ESTÁN EN CAMINO HACIA TU SWITCH.



Alpha Mission II fue el primero del género en llegar a la consola. La música sigue valiendo (muchísimo) la pena. Ese chip logró maravillas.



Aero Fighters 2 inspiró al clásico Raptor de MS-DOS. Sigue siendo un gran juego dentro de la estética clásica, con sus "power up" y jefazos.




Que todos los colores de Zed Blade no os engañen. Es un juego muy difícil y completo, con una buena configuración de nave incluida.



Last Resort es una compra casi obligatoria. El cooperativo es genial, así como el reto que supone. Un hito de las naves en scroll lateral.

Naves


Alpha Mission II (1991)


Last Resort (1992)



Aero Fighters 2 (1994)



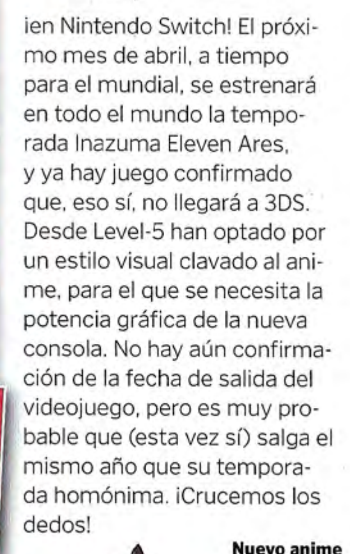
Zed Blade (1994)



Blazing Star (1998)

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.



Miguel de Haro

Hola, tengo 12 años y tengo una duda... ¿Sabéis algo de Super Smash Bros. para Switch? Soy muy fan de Smash, y el de Wii U me fascinó, y también me gustaría saber si va a ser una remasterización del de Wii U (como Mario Kart 8 Deluxe) o uno totalmente nuevo. ¡Muchas gracias y adiós!

Es una pregunta constante y fue el tema del mes hace unos números. Hablamos de una de las sagas más fuertes de la historia, por lo que no es de extrañar que lo esperéis con tantas ganas. Sin embargo, no todos los grandes pueden llegar a Switch en el primer año. Se acaba de estrenar todo un Super Mario, tenemos ya Zelda, Splatoon, Kart... Ya sea un Super Smash Bros. for Nintendo Switch o una nueva edición con distinto nombre, sólo podemos decir que paciencia, y que disfrutéis del mejor catálogo de arranque de una consola jamás visto.



Mario Kart 8 Deluxe abrió la puerta para juegos de Wii U en Switch.

Javier Rodríguez

Antes de empezar, felicidades por los 300 numeros y mi pregunta es: ¿Ya se ha solucionado el problema de Inazuma Eleven Go Galaxy en Europa? ¿Y si va a salir?

¡Gracias! Sobre los GO: Galaxy se ha escrito mucho desde su salida en Japón hace justo 4 años, y lo que está claro es que la saga va a seguir...

¡Menudo éxito del concurso Pokémon!

Para cuando estéis leyendo este número ya se habrá acabado el plazo de recepción de correos para el Súper Concurso Pokémon... y menos mal. ¡Qué cantidad de mails! Ya mismo tendremos ganadores y no va a ser nada fácil, ¡porque estamos teniendo mucha tarea sólo tratando de clasificarlos! En general, habéis enviado muchísimas colecciones y dibujos, pero también os habéis lucido con posados, disfraces... y textos que nos han tocado el corazón. ¡Muchísimas gracias! El mes que viene publicaremos los ganadores y tendremos otro concurso especial. La mejor manera de premiar vuestra fidelidad y cariño es haciendo una la mejor revista posible... pero si además tenemos regalos, ¡pues aún mucho mejor!



ien Nintendo Switch! El próximo mes de abril, a tiempo para el mundial, se estrenará en todo el mundo la temporada Inazuma Eleven Ares, y ya hay juego confirmado que, eso sí, no llegará a 3DS. Desde Level-5 han optado por un estilo visual clavado al anime, para el que se necesita la potencia gráfica de la nueva consola. No hay aún confirmación de la fecha de salida del videojuego, pero es muy probable que (esta vez sí) salga el mismo año que su temporada homónima. ¡Crucemos los dedos!



Nuevo anime y juego para Switch de Inazuma Eleven.



Nintendo®

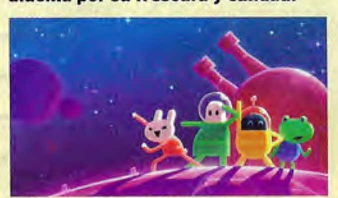
EL TEMA DEL MES

Indies para Nintendo Switch

A pesar de que no han pasado ni 9 meses, el crecimiento de la eShop en la nueva consola ha sido impresionante. En aquel estreno del 3 de marzo, Snipperclips (que estrena versión plus este mes) se coronó como gran sorpresa de los juegos sin versión física, y lo hizo entre clásicos de NEOGEO, nuevas ediciones del gran Shovel Knight, y algunos títulos menores. Desde el primer momento, fue habitual recibir vuestras preguntas sobre cuál era más recomendable entre uno u otro "indi". Normal, ya que los grandes lanzamientos se montan en 40 o 50 euros, mientras la tienda digital tiene, además de estos, otros muy buenos juegos por mucho menos dinero. Títulos que no están en las estanterías de las tiendas pero que sí pueden ocupar un gran lugar en vuestro corazón jugón. Pues paso a paso, **Switch ha sobrepasado ya los 200 títulos**, y eso no es nada para lo que está por llegar. Habréis visto como cada mes sacamos espacio para puntuar todos los juegos posibles, y aún así se nos quedan muchos en el tintero. En breve llegan Arena of Valor, RIVE, Hollow, One More Dungeon, Wargroove, Battle Chasers: Nightwar, Hollow Knight... y auténticos cracks como Yooka-Laylee y Rocket League. Para todos los que pedís consejo, y por quedarnos con algunos recientes y muy distintos, tomad nota: Golf Story, Lovers in a Dangerous Spacetime y Earth Atlantis, a 14,99€ cada uno. Y no os olvidéis las constantes ofertas, que ahora ya tienen acceso directo desde el menú de la eShop.



Entre RPG y deportivo, esta joya nos alucina por su frescura y calidad.



Lovers in a Dangerous Spacetime triunfa por su divertido cooperativo.



Una joya del diseño, que nos lleva a las profundidades marinas.

Shovel Knight aterrizó en Switch, nada más salir, con su edición completa.

Álvaro

Hola, me gustaría haceros una pregunta. ¿FIFA 19 para Switch saldrá?

Un directivo de EA se ha encargado de sembrar la duda hace poco con sus declaraciones. Tras FIFA 18, no se ven más grandes de la compañía en el horizonte, y se debe a que quieren analizar bien el público de Switch durante su primer año para saber qué política de lanzamientos seguir. Este FIFA no está vendiendo tanto como otros juegos de Switch (ni como en otras consolas), de modo que aún es pronto para saberlo. Mientras, seguimos a la espera de un ansiado parche que permita partidos online con amigos, que es la enorme pega de este juegazo de fútbol.



FIFA en Switch tiene Ultimate Team, pero no permite online con amigos.

Quique y Lucía

Somos fans de Nintendo, y nos gustan especialmente Smash Bros., Pokémon y Zelda. Queremos saber si vais a sacar otro juego para la Nintendo Switch de Pokémon, aparte de Pokkén Tournament DX. Esperamos esos juegos con ansiedad.

¡Claro que sí! Además, será todo un RPG de los grandes. Aún tardará en llegar... pero no vamos a estar aburridos mientras tanto. ¡Acaban de salir a la venta Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna en 3DS!



El propio Tsunekazu Ishihara confirmó el Pokémon de Switch en el E3.

Aitor Alegría

Felicidades por los 300 números y por la grandiosa revista que hacéis. Querría saber, ¿cual es más recomendable para un amante de los RPG, Miitopia o Monster Hunter Stories?



Monster Hunter Stories reinventa la saga para todos los públicos.

La verdad es que ninguno es un RPG "puro y duro". Miitopia tiene componentes de rol, y es muy divertido, pero no podemos decir que sea para amantes del género, más bien para iniciarse. MHS es mucho más completo e interesante, pero es más aventura que rol. Más en el género están los nuevos Mario & Luigi y Etrian Odyssey V, y contamos con Xenoblade Chronicles 3D, la saga Bravely o los Fire Emblem, por citar algunos. ¡3DS tiene un catálogo de RPG espectacular!



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre del Lector

Entre decenas y decenas de correos destinados al concurso Pokémon, también han llegado infinidad de fotos y dibujos. ¡Gracias a todos!

VUESTRAS COLECCIONES

Carlos Royo

Hola RON, soy de Zaragoza y sigo la revista desde hace años. Tengo 11 años y mi primera consola fue la DS, y ahora con la Switch me lo estoy pasando genial. Mi personaje favorito es Link y me encanta Breath of the Wild. También lo es Mario y estoy esperando Mario Odyssey, espero que os guste mi colección y que pueda leer vuestras revistas dentro de otros 300 números más. Carlos Royo


Naiara Martínez

Hola, tengo 9 años y vivo en Campillos (Málaga). Mi universo es Nintendo y toda su gama de consolas, juegos, juguetes y regalos. Me encantaría que publicaran mis fotos en la revista algún día. Las hice con mucha ilusión. Gracias y saludos. Naiara Martínez

Max Reboreda

Hola, os envío una foto de una parte de mi colección Nintendo. Descubrí la saga de Animal Crossing en 2015, lo vi en una tienda muy barato y una amiga me había hablado del juego, me lo compré y me encantó. El pueblo que sale en la foto esta hecho de papel, menos la casa y los vecinos. PoKémon me gusta desde los 6 años, y es mi saga favorita. Espero que os guste mi pequeña colección :D. Max Reboreda


Martiño Ojea

Soy de Salceda de Caselas (Pontevedra) y tengo 10 años. Os envío mi colección Nintendo de la que estoy muy orgulloso, aunque me gustaría hacerla más grande, de momento juego y disfruto muchííiiisimo con ella. Mi primera consola fue heredada de mis primos, la DS, a partir de ahí soy un gran fan. Martiño Ojea

Pol Segura

Hola, tengo 13 años y me encanta Nintendo y la revista, claro. Junto a mi hermano Sergi tenemos esta colección que nos encanta, aunque también tenemos una NES y muchos pósters. En Navidad haremos el cambiazo a Switch, que llevamos tanto esperando, ya que tenemos unas ganas de jugar a Mario Odyssey... Pol Segura


Sergio Gómez

Hola. Aquí os mando una fotografía para el concurso de fotografía Nintendo. Aquí os muestro una parte de mi colección Zeldera, no he podido poner mi colección entera porque si lo hiciera tendría que hacer una foto panorámica. Ja ja ja Sergio Gómez

EL NINTENDERO DEL MES

Manuel y su familia son tan seguidores del universo Nintendo que, entre hermanos, directamente se llaman Mario y Luigi el uno al otro. Además, se declara particularmente fan de la saga Pokémon, para la que ha preparado su propio diseño de juego, y lo ha plasmado en la flamante New Nintendo 2DS XL.


Manuel Roche Coco

LA CARTA DEL MES

Hola Revista Nintendo. Podéis hacerme un favor. Sois los mejores, así que allá voy con el tema: en el siguiente número quiero pediros que si me podéis hacer un apartado. Por cierto, soy asperger, no tenía un trabajo que quería hacer hasta que probé el New Super Mario Bros. DS. Fue mi primer juego de Mario, me encantó, y tengo muchas propuestas para decir en Nintendo cuando sea mayor. Así que si lo podéis hacer, gracias.
Por cierto, participé en el concurso número 300, me llamo Jordi Porres Baciero y estoy encanado de conoceros.
Gracias y buenas tardes ;)

Jordi, aquí tienes tu espacio. De corazón te decimos que el placer es nuestro... el de tener un lector como tú.



VUESTRAS IDEAS

Hola. Me llamo Rodrigo y tengo 10 años. He visto algunas revistas donde poníais juegos de los fans y me gustaría compartir el mío Se llama Super Mario Bros 4 versus Bowser. La trama va de lo de siempre, menos por un detalle, esta vez Bowser ha raptado a todos los amigos de Mario y desintegrado el reino champiñón, entonces Mario descubre un universo alterno al suyo donde se esconde Bowser.



Rodrigo

El MURAL del castillo

Pokémon ha arrasado con infinidad de dibujos, pero casi todos iban destinados al concurso y los mostraremos el mes que viene. Entre tanto, como siempre, grandes obras de muchas edades.



¡GANADORES DEL GRAN BAZAR NÚMERO 300!

Sólo hay algo más bonito que enviaros regalos... ¡la ilusión con la que los recibís! Antón y Fernando nos han enviado sus fotos, y aquí las compartimos. A ellos, y a todos los participantes, ¡gracias!


Antón Vega Vidal


Fernando Morales Rodríguez

GANADOR LOTE A
Fernando Morales Rodríguez

Muchísimas gracias por el premio! Ya lo estamos disfrutando!
Ha sido emocionante abrir la caja y encontrársela llena de regalos de la Revista Oficial Nintendo!



GANADOR DEL PRIMER PREMIO
Antón Vega Vidal

Soy Carmen Vidal, la madre de Antón Vega. En su nombre te hago llegar la enorme felicidad que tiene al ser el ganador del primer premio del Super Concurso Especial Nº 300. Todavía no se lo cree, ni él ni su hermano pequeño.
Un saludo enorme de todos nosotros, sobre todo de los nintenderos de la familia.

¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo. Todo a:

revistanintendo@gmail.com

Ya estamos de vuelta con la segunda y última parte de la guía. Conoce los caminos para llegar hasta el final, las localizaciones de cada uno de los Metroides y cómo acabar con ellos sin que sus ataques guarden secretos para ti.

METROID SAMUS R

5 MAPA: ÁREA 5

7 Muestras de ADN Metroide.
¡En este mapa obtendrás 4 mejoras del traje!



DESPLAZAMIENTO EN FASE

A la izquierda del todo, tras pasar por el sello chozo y grabar la partida, rompe la pared de la izquierda y sigue por el único camino posible para llegar ante el primer **Metroide Alfa**. Tras vencerlo, sal por la puerta de la izquierda y cruza por debajo del agua para llegar a la puerta del otro lado. Nada más avanzar, el suelo cede bajo tus pies y obtienes el **Desplazamiento en Fase**.

RAYO DE PLASMA

Con el Desplazamiento en Fase, pasa sobre el suelo que antes cedió y ve hasta arriba del todo. Usa el ascensor y vuelve a ir arriba del todo. Ignora este ascensor y ve a la izquierda. Baja, entra en otra puerta a la derecha, y tira del bloque de luz roja desde la derecha para poder destruir el de abajo. Vuelve a subir y tira desde la izquierda para abrir el camino. Llegarás así al **Rayo de Plasma**.



ATAQUE BARRENA

Vuelve al ascensor que antes ignoramos para usarlo ahora. Una vez al otro lado, usa el salto espacial para ir ascendiendo y entra en la puerta que hay a la izquierda, rodeada de una especie de tentáculo verde. Gracias al Rayo de Plasma, ahora puedes cruzar estas puertas. Avanza por el único camino posible, cruzando otras dos puertas, más para encontrar la sala del **Ataque Barrena**.



TRAJE GRAVITATORIO

Vuelve por donde viniste hasta llegar a una parte en la que tienes que disparar al suelo para seguir. Justo ahí, usa el Ataque Barrena con la pared de la izquierda para enfrentarte al **Metroide Zeta**. Vuelve donde cruzaste la puerta del tentáculo verde y salta hasta arriba del todo. Avanza a la izquierda y déjate caer por el otro lado. En tu descenso, cruza la primera puerta de la derecha. Sigue a la derecha y baja por el agua para cruzar 3 puertas mas y obtener el **Traje Gravitatorio**.

FALTAN 5 METROIDES

Vuelve de nuevo sobre tus pasos hasta la estación de guardado que hay justo al lado del ascensor. Entra por la puerta de la derecha. Ve al final de la sala y asciende por el pasillo de arriba para destruir el bloque de más arriba con la Aracnosfera. Tras vencer al **Metroide Gamma**, vuelve sobre tus pasos y salta toda la gran sala hasta arriba del todo. Avanzar ahora hacia la derecha. Cruza la puerta para acceder a una sala de lava y encontrar otro **Metroide Gamma**.



SÓLO 2 MUESTRAS MÁS

Vuelve a la estación de guardado, usa el ascensor y cruza la puerta de la derecha. Avanza todo en esa dirección destruyendo paredes y enemigos con el Ataque Barrena. Tras vencer a este **Metroide Zeta**, vuelve al último ascensor y entra en la puerta de abajo. Ve todo hacia la izquierda y cruza otra puerta. Aquí se encuentran los dos últimos **Metroides Gamma**. Uno, tomando el ascensor, y el otro siguiendo arriba, a la izquierda, hasta llegar a una habitación de lava.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 74 **Splatoon 2 no para**
Nuevas armas, escenarios, modos de juego... y además, como siempre, todo es gratis.



pág 78 **Curiosidades Mario**
Pausamos un mes las de Zelda para pediros vuestras anécdotas con la Odyssey. ¡Aquí van las nuestras!



ROID
ETURNS

GUÍA METROID: SAMUS RETURNS - **PARTE II**

MAPA: ÁREA 6

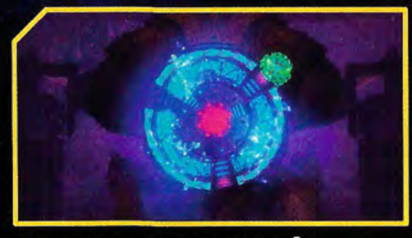
6

2 Muestras de ADN Metroide. Y con las Bombas de Energía... ¡Completamos el traje de Samus!



METROIDE ZETA ÁREA 6

Avanza hasta llegar a un punto en el que puedes decidir si atravesar una puerta o seguir por arriba. Sigue por arriba para llegar a la puerta Chozo. Sigue avanzando y, tras cruzar la puerta de Rayo Recarga, destruye el techo de arriba a la izquierda con el Ataque Barrena. Cruza otra puerta y usa el mismo ataque para romper el techo de arriba a la derecha. Cuando llegues a una gran sala con puertas a ambos lados, ve a la derecha y lucha contra el **Metroide Zeta**.



BOMBA DE ENERGÍA

Ve al sello Chozo y avanza por la derecha donde la lava púrpura ha desaparecido. Sobre el extractor, coloca una bomba para luego lanzar un misil al bloque de arriba y poder destruir el bloque de luz roja. Ve a la derecha y usa la garra para subir y llegar ante un nuevo sello Chozo. Una vez hayas vencido al **Metroide Omega** y roto el sello, ve al suroeste del anterior sello para llegar al nuevo territorio. Te enfrentas a **Diggernaut** para conseguir así las **Bombas de Energía**.



7 MAPA: ÁREA 7

ADN de 3 Metroides Omega. Recuerda, antes de lanzarte a la batalla, retrocede y recarga energía. ¡No vayas de duro!



METROIDE OMEGA I

Avanza todo a la izquierda para llegar al sello Chozo y cruzar la puerta del final. Asciende todo hacia arriba, abriéndote paso con el Ataque Barrena y dejando detrás una estación de teletransporte y otra de guardado. Cruza la puerta de arriba del todo y sigue ascendiendo. Deja atrás una puerta de Rayo Recarga y avanza por la siguiente de más arriba para llegar hasta el primero de los tres **Metroides Omega** de este área.



METROIDE OMEGA II

Vuelve sobre tus pasos y cruza ahora la puerta de Rayo Recarga que dejaste antes atrás. Ve todo a la derecha y desciende para cruzar la puerta de la izquierda. Vuelve a descender hasta abajo del todo para encontrar otra estación de teletransporte y una puerta a cada lado. Cruza la puerta de la izquierda y ábrete paso con el Ataque Barrena hasta el final de esta sala, para terminar subiendo y llegar así ante la puerta del segundo **Metroide Omega**. Este es un pelín más duro que el anterior... ¡Ánimo!



METROIDE OMEGA III

Vuelve a la última estación de teletransporte, pero esta vez entra por la puerta de la derecha. Guarda la partida y, unos pasos más adelante, salta para encontrar un pequeño pasillo en el techo. Sube por él y avanza todo por el único camino posible, usando la multirráfaga para eliminar todos los enemigos que escupen fuego desde paredes y techos. Desciende al llegar a la derecha del todo y cruza la puerta más al sureste de la sala para entrar y enfrentarte al último y más poderoso **Metroide Omega**.



JEFES FINALES

1 › METROIDE OMEGA

Empieza con una bomba de energía para romper la coraza de su pecho. Sus ataques cuerpo a cuerpo son previsibles, así que aprovecha esos momentos para "reventarlo" a Supermisiles. Para cambiar de lado, pasa entre sus piernas en Morfosfera. Sólo puedes hacerle daño en la cara y en el pecho, y sólo con misiles y Rayo Hielo. Ah, claro, ¡y con Superráfaga!

2 › DIGGERNAUT

Al empezar, pégate al techo y esquiva los rodillos. Cuando saca la cabeza, suéltale misiles. Si saca el aspirador, pégate al suelo y deja bombas para que las succione. Cuando exponga los rodillos quietos, espera a la parte lisa para trepar y dejar una bomba dentro. Cuando quede con la cabeza expuesta con brillo azul, pégate a ella y deja una bomba en cada orificio.

3 › REINA METROIDE

Ya sabes cómo vencerla... ahora aprende a no morir en el intento. Cuando trata de atizarte con su cabeza, salta arriba a la derecha y mantente ahí. Cuando suelta las burbujas verdes y prende el suelo, pégate al techo. Dará un golpe para hacerte caer, así que colócate donde no haya burbujas debajo para poder pisar firme. El resto, llenarle la boca de misiles.

4 › PROTEUS RIDLEY

Si se para delante de ti y le brilla la boca, esquiva sus bolas de fuego. Si no le brilla la boca, va a atacarte con la cola, así que salta. Si se coloca encima tuyo, va a intentar aplastarte, así que aprovecha para correr por debajo y cambiar de lado. Ten siempre activo el escudo, ya que en cada cambio de fase te recarga la energía Aeion. Y recuerda, siempre a la cabeza.







8 MAPA: ÁREA 8 + SUPERFICIE

¿1?... ¡1l Muestras de ADN! La batalla final ha empezado... ¡Estás a punto de terminar!



EL PRIMERO DE DIEZ

Avanza por el único camino posible a golpe de Barrena y, al llegar a la estación de teletransporte, haz lo propio con el techo de justo encima. Al llegar al próximo punto de guardado, salta para colarte en la estructura superior, sube por la izquierda evitando los pinchos, y usa el escáner para hallar los pasadizos. Sal por la puerta de arriba del todo a la izquierda y avanza hasta toparte con una puerta bloqueada. Rompe el suelo que hay justo delante y te encontrarás con el primero de estos 10 **Metroides**.



MODO EXTERMINACIÓN

El combate contra estos Metroides es bastante sencillo. Si te atrapa, adopta la forma de Morfosfera rápidamente para liberarte con una bomba. Para destruirlo, sólo tienes que cargar el Rayo Hielo y fundirlo a misiles mientras esté congelado. A partir de aquí no tienes más que **avanzar y derrotar a los Metroides** que se van cruzando en tu camino. Cuando el marcador ya vuelva a indicar que queda sólo un Metroide, vuelve atrás para recargar munición y energía antes de cruzar la puerta de abajo a la derecha.



REINA METROIDE

Tras recibir cierta cantidad de daño, la Reina Metroide suelta algo de munición y energía. Justo en ese momento acércate ella y espera a que de su boca salga un brillo amarillo para ejecutar rápidamente el contraataque. Si aciertas, queda inmóvil con una **luz roja en la boca**. Usa la garra en ese punto y tira hacia ti para tumbarla. Entra entonces por su boca en Morfosfera y suelta una bomba de energía dentro de su cuerpo. Repite esto tres veces y habrás vencido.



BEBÉ METROIDE

Tras vencer a la Reina Metroide, no pierdas detalle de esta enternecedora cinemática. Un huevo Metroide eclosiona delante de Samus y ésta no elimina al Bebé al darse cuenta de que la ha reconocido como a una madre... Avanza hacia la izquierda para descubrir cómo el **Bebé Metroide** puede destruir esos pinchos color esmeralda para abrirte paso y sigue sin parar, con el Ataque Barrena, hasta llegar al ascensor que te lleva de nuevo a la superficie.



PROTEUS RIDLEY

Una vez de vuelta en el mapa de la superficie, avanza por el único camino posible hasta llegar a una gran zona de campo abierto. Salta hasta arriba del todo y avanza hacia la derecha para encontrar la nave de Samus... ¡y a Proteus Ridley! Es el único jefe final al que **no le dañan los misiles**, sólo los Supermisiles, el Rayo de Plasma y el Rayo Hielo. En pleno vuelo es mejor atacarle siempre con el Rayo Plasma, y dejar los Supermisiles para cuando baje, ¡y apuntarle a la cabeza!

3

4

Splatoon 2

VUELVE EL INFORME DEL CIC

Nuestro Centro de Investigación de Cefalópodos vuelve este mes con una nueva ronda de noticias, las claves de un nuevo triplete de escenarios y un detallado análisis de nada menos que 8 armas nuevas.



SPLATFEST A PORRILLO

Nada menos que **dos Splatfest** se han disputado desde nuestro último informe. Los amantes del desayuno caliente ganaron a los que prefieren disfrutarlo frío, mientras los que colocan el papel higiénico hacia fuera se impusieron a los que lo colocan hacia dentro. ¡Vaya temas!



¿PERLA O AMULETO?

La más extrovertida y dicharachera de las Cefalopop se está convirtiendo en garantía de éxito para esto de los Splatfest. **Cuatro victorias y un 100% de triunfos la avalan**, y ya se rumorea que en el próximo evento ganará de calle el punto de la popularidad. ¡Ánimo Marina!



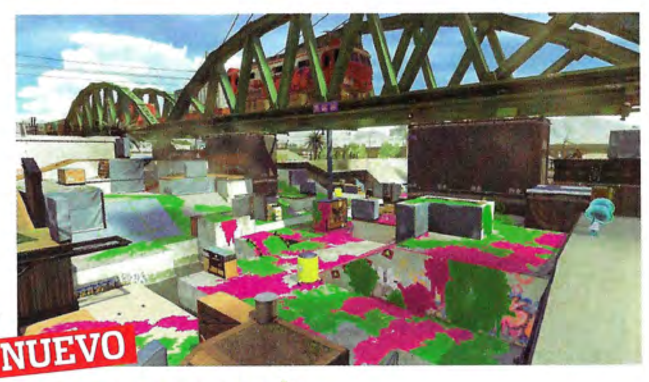
GO4SPLATOON ESPAÑA

ESL organiza esta competición a nivel nacional para seleccionar a los mejores calamares del país. El equipo ganador, además de premio, obtendrá un **pase para el Splatoon European Championship de 2018**, donde se enfrentará a los representantes de otros países Europeos.



MÁS ESCENARIOS A ENTINTAR

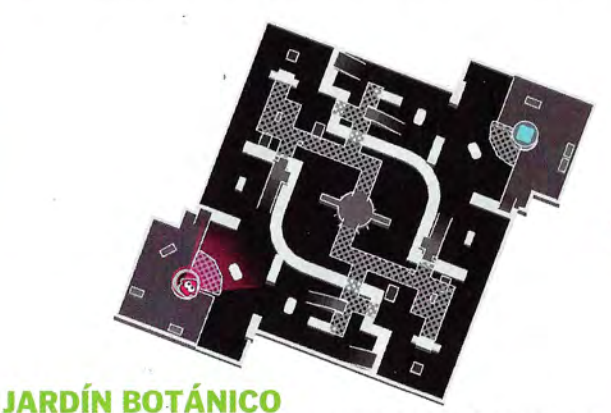
Desde el Centro de Investigación nos reportan nuevos emplazamientos en los que se ha registrado actividad calamar... ¡Estos Inklings no conocen fronteras!

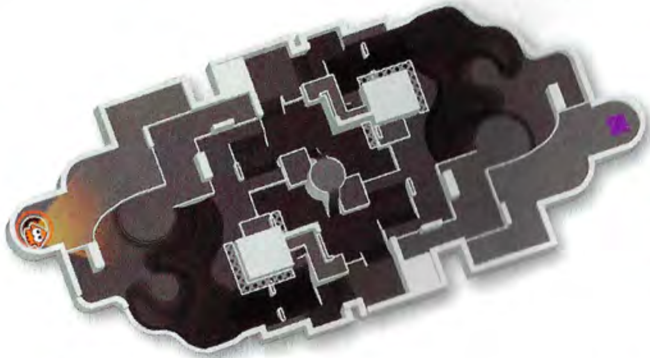




CANAL CORMORÁN

Es el único de estos tres nuevos escenarios que **no tuvo versión en la primera entrega de Splatoon**, y posiblemente sea el escenario más pequeño del juego. Ya sea en el modo Torre o en Pez Dorado, nada más salir de la base nos encontramos de lleno con la acción. Eso, sumado a sus **muchos desniveles y bloques** tras los que esconderse, favorece muchísimo el espectáculo, dando lugar a unas batallas sin pausa. **Es poco apto para cargatintas**, pero toda una delicia para los Inklings más rápidos al gatillo.





JARDÍN BOTÁNICO

Otro escenario que, si bien es ligeramente mayor al Canal Cormorán, es también bastante "recogidito". Prácticamente todo el terreno son **rampas, escaleras o rejillas,** que dan muchísimo juego en combate. Los cargatintas tienen algún que otro punto desde el que derribar enemigos, aunque no resulta nada fácil llegar enteros a la plataforma central. **La palma se la llevan los rodillos y los cargatintas,** como suele ocurrir en este tipo de escenarios donde la acción está tan concentrada en su reducido tamaño.

PARQUE LUBINA

Aunque sigue siendo un escenario pequeño, **es el más grande de esta triple incorporación,** claramente enfocada a favorecer el ya de por sí frenético ritmo de las batallas del juego. Es un escenario más completo que los dos anteriores, en cuanto a que **da pie a una mayor variedad de estilos de juego.** Buenas zonas para los cargatintas, aunque también con mucha esquina tras la que esconderse y sorprender. Para eso son ideales los cargatintas y los rodillos. En resumen, **un escenario apto para todos.**

¡SE AMPLÍA EL ARSENAL!

Las nuevas actualizaciones nos han traído un buen puñado de armas nuevas, y nuestros investigadores las han analizado a conciencia para brindarnos todos los detalles.



BAMBUFUSIL

Su alcance es de los más amplios que podemos encontrar, y esto se nota incluso sin terminar de cargar el disparo a tope. Su potencia no es muy elevada, pero su rapidez de carga es brutal: podemos acertar dos veces, y hacer más daño, en el mismo tiempo en el que otro cargatintas dispararía una sola vez. Lo acompañan la **Bomba Deslizante,** como arma secundaria, y el siempre efectivo **Lanzamisiles** como arma especial.





DINAMORODILLO T

Esta nueva incorporación se sale un poco del molde, y por momentos parece más un devastador que un rodillo. El alcance de su disparo vertical es bestial, y hace de este rodillo un arma muy versátil si logramos dominar sus amplias posibilidades. La pega está en su movilidad. Nos hace muy lentos y consume tinta como él solo. Eso sí, el área de pintado es enorme y en pocos pasos tendremos el medidor especial cargado para protegernos con su **Blindaje**. Arma secundaria: **Bomba Básica**.





ENTINTADOR 4K SP

El alcance de disparo es su punto fuerte, además de tener un buen tanque de tinta que hace que no tengamos que parar a recargar tras cada disparo. La desventaja la tiene en la velocidad de recarga, que nos deja demasiado tiempo expuestos, y que se hace peor aún teniendo en cuenta lo lento que es el desplazamiento a pie con ella. Su arma secundaria puede ayudarnos a huir gracias a la **Baliza Transportadora**, y su arma especial, el **Lanzapompas**, puede causar estragos a largo alcance.

MEGABARREDORA

Este es un lanzatintas bastante atípico, ya que su punto fuerte no reside en la cadencia ni en la velocidad de movimiento, sino que su mayor ventaja es su largo alcance de disparo. Sacrifica tanto lo mencionado como la potencia de impacto, pero lo compensa aportando esa posibilidad de acertar a los rivales a distancias a las que ellos, con cualquier otro lanzatintas o rodillo, ni nos huelen. Si encima los mareamos con el **Nebulizador**, o los sorprendemos con el **Lanzamisiles**... ¡Lo bordamos!







PARATINTAS MAXI

La potencia de este paratintas es algo fuera de lo normal, y aumenta cuanto más cerca estemos del enemigo. A bocajarro basta con un solo tiro para eliminar a cualquiera. El escudo tiene además una durabilidad mayor y el alcance también está mejorado en esta nueva versión Maxi. Eso sí, el desplazamiento es muy lento, y el tanque de tinta bastante escaso. Como armas secundaria y especial lleva la **Bomba Deslizante** y el **Lanzapompas**.



SUPERDEVASTADOR

En comparación con su más parecido antecesor, el Devastador Exprés, mejora en gran medida el alcance de disparo, pero sacrifica para ello el daño y, en gran medida, la cadencia de tiro. Además de ese significativo aumento en el alcance, mejora también el área de pintado de cada disparo, lo que, además de ayudarnos a sumar en los territoriales (y a cargar el medidor especial de su **Atormentador**), hace que podamos dañar al rival sin necesidad de acertarle de lleno. El arma secundaria que complementa este pack es el **Nebulizador**.



TELEDEVASTADOR

Sin duda, el arma con mayor alcance en su categoría. Aumenta muchísimo este punto con respecto a otros devastadores, pero el detrimento es también muy grave en cuando a la cadencia de disparo. Otro contrapunto le viene en la capacidad de su tanque de tinta, que aguanta sólo 5 disparos antes de obligarnos a volver a recargar. Eso sí, la potencia sigue siendo de lo más "devastadora". Más aún que anteriores versiones. Como arma secundaria incorpora la **Bomba Ventosa,** mientras el **Atormentador** es su potente arma especial.



TELETINTADOR 4K SP

Inklings de todas las edades y colores, poned atención a esta nueva incorporación: estamos ante el arma con mayor alcance del juego. Además, su tanque de tinta es inmenso, la potencia es más que aceptable y la cadencia de disparo sin carga es de lo mejor de la familia. La parte negativa la ponen la lenta carga de disparo, y que es una de las armas con peor movilidad de todo el catálogo. En cuanto a armas secundaria y especial, las elegidas son la **Baliza Transportadora** y el **Lanzapompas**.



CURIOSIDADES SUPER MARIO ODYSSEY

¡Cambiamos de juego! Dejamos un mes en pausa el recorrido por Hyrule, y empezamos con las curiosidades de la nueva e increíble aventura del fontanero.

¡UN SINFÍN DE SORPRESAS!

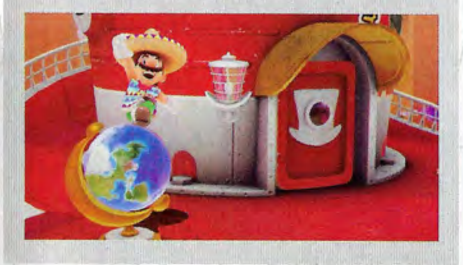
Este nuevo juegazo es colosal, y tiene mil y un secretos por descubrir.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com.



Un melodía de lo más "global"

Si saltamos encima del globo terráqueo, y nos mantenemos en esa posición, comenzará a sonar una versión muy especial de cierta melodía que seguro que os suena...



¡Una de cine clásico!

En Reino Urbano veremos que en una de sus calles hay una serie de personas haciendo fila. Si nos colamos y entramos por la puerta veremos que es un cine. ¿La película? El primer Super Mario Bros. de NES ¡Y se puede jugar!



¡Menudo ritmo tiene Mario!

Vale, está claro que Mario no aguanta demasiado tiempo sentado. Es más, le va tanto la marcha, que si nos paramos al lado de algún radiocasete o músico, el tío se pondrá a bailar de una forma de lo más molona.



¡Sácate esa espinita!

Reino de las Arenas está lleno de peligros. Pero uno que no nos esperábamos se escondía en los cactus. Si accidentalmente os chocáis contra uno de ellos, Mario perderá vida y... ¡se llenará la nariz de espinas!



El mejor amigo de Mario

Los perros están a su rollo en algunos Reinos. Si nos acercamos a ellos, nos indican donde hay enterradas monedas y, a veces, preciadas lunas. Para recompensarles, podemos darle juego lanzándoles la gorra. ¡Lo siento, Cappy!



Vaya cara tiene el pájaro

Si dejáis quieto el mando durante un rato, Mario se echará a dormir y soñará con zamparse un buen plato de raviolis. De lo que no se dará cuenta es de que un ave habrá aprovechado la ocasión para posarse en su enorme nariz.





¡Atentos a la vibración!

En ciertas zonas hay energilunas enterradas, por lo que no se ven a simple vista. La única forma de detectarlas es notando la vibración que emiten a través de nuestro mando. Cuando sea muy fuerte, ¡dad un salto Bomba!



Apuesta por el dos

En las zonas que hay tras puertas y tuberías siempre tendremos dos lunas por conseguir, por lo que toca explorar bien. Prestad mucha atención a Cappy, ya que, al entrar, os dirá si habéis cogido las dos o no.



Estrellas del pasado

En Reino Champiñón, las estrellas sustituyen a las energilunas. Sin duda, se trata de todo un homenaje al gran Super Mario 64. Y abrid bien los ojos en este mundo, porque hay muchas más referencias ocultas... no destripamos más.



"Yo-shi" que sé

Bien escondido en Reino Champiñón, nos toparemos con un viejo conocido: ¡Yoshi! Lo mejor de todo es que podemos capturarle y jugar con él. El pequeño dinosaurio conserva todas sus habilidades intactas. ¡Cómo mola!



Lanza el anzuelo

De vez en cuando nos topamos con el bueno de Lakitu. Siempre que le veáis, capturadle para tomar el control de su caña de pescar. Si lográis atrapar al pez más grande (fijaos en la sombra) conseguiréis una energiluna.



Cuestión de gravedad

En las zonas exteriores de Reino Luna, la fuerza de la gravedad es mucho menor, lo que permite a Mario saltar más alto. Sin embargo, en los interiores, la gravedad es la terrestre... Qué cosa más extraña, ¿verdad?



¡Madre, qué frío!

En en Reino de Hielo las temperaturas son bajísimas. Por eso, si dejamos quieto a Mario, veremos que se pondrá a tiritar como loco. Tranquilos, que no se resfría. Eso sí, podéis quitarle el tembleque con el traje adecuado...



¿Diddy Kong... Mario?

En las tiendas podemos comprar un gran número de trajes para Mario. Algunos de ellos están basados en personajes de Nintendo, como el de Luigi, Doctor Mario... o ¡Diddy Kong! Es que no le falta ni la cola, oye.



Ay, mi capitán...

Siempre suele estar muy escondido. Pero, si buscamos bien, en todos los mundos podemos encontrar al genial Capitán Toad. Hacer el esfuerzo de descubrirle tiene un premio de lo más jugoso: ¡una energiluna!



MAMMA MIA! Regalamos un amiibo del juego a la curiosidad que más nos guste.

¿Algo te ha sorprendido en tu viaje con la Odyssey? ¿Has descubierto un camino sorprendente o un personaje increíble? ¡Cuéntanoslo que aquí tiene premio!



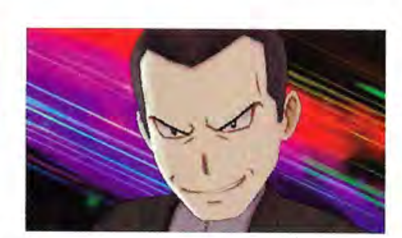
EL consultorio del Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo @gmail.es**



Mundos paralelos

● ObsonGames

Kukui, tengo una duda que no me deja dormir por las noches. ¿Cómo puede ser que ahora en Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna vuelvan a aparecer los villanos del Team Rocket, el Team Magma o el Team Aqua y sigan cumpliendo sus cometidos? Me explico: Giovanni sigue buscando a Mewtwo, pero en Pokémon Rojo y Azul ya vio que Red capturó a Mewtwo. No tiene sentido, ¿no?

¡Interesantísima pregunta! Pues realmente, la historia no tendría sentido y ninguno de estos hechos podría explicarse sin un detalle que se menciona en el Episodio Delta de RO/ZA: en Pokémon existen distintos mundos paralelos, varias realidades alternativas en las que en un mismo Kanto, con los mismos personajes, pueden ocurrir cosas distintas, y puede ser que, por ejemplo, Giovanni termine triunfando con el Team Rocket, y Red no llegue a detenerle. De hecho, esto guarda mucha relación con los Ultraentes, que son criaturas pertenecientes a otras realidades. Por eso, el Team Rocket y el resto de villanos que nos vamos a encontrar en Ultrasol y Ultraluna no son los mismos que nos hemos encontrado en el resto de juegos. Es decir, son los mismos personajes, pero de distintas realidades. En los dos nuevos juegos se trata mucho más sobre este tema. Ya lo verás.



El Dúo Dinámico

● Aitor Alegría

¡Hola! ¿Cuál sería la mejor combinación para un Garchomp y un Tapu Koko, pero éste con Semilla Electro? ¡Gracias por leer la pregunta, aunque no podáis responderla!

¡Muy buenas, Aitor! No te preocupes, que este mes estás de suerte: ¡vamos a poder responder tu pregunta sin problemas! En este caso, si quieres utilizar a Tapu Koko con la Semilla Electro, que sube la Defensa Física siempre que se active el Campo Eléctrico (que en este caso, con Koko, va a ser siem-

Pokémon del mes: Gigalith y el Seguro Debilidad

Aunque el mes que viene ya empezaremos a analizar Pokémon de Ultrasol y Ultraluna, en este número vamos a despedir los análisis de Sol y Luna con un Pokémon muy especial: Gigalith. Sin Tyranitar en Alola, Gigalith se ha convertido en el único Pokémon jugable con la habilidad Chorro Arena, lo cual lo ha vuelto una de las criaturas más jugadas de los últimos meses. ¿Qué es lo que hace que este Pokémon sea tan útil? Pues que, además de poner un clima en campo, es de los más lentos del juego, lo cual viene genial para jugar en Espacio Raro, ya sea en nuestro equipo, o para contrarrestar el del equipo rival. Por otro lado, también tiene Vastaguardia, que cubre tanto a Gigalith como a los compañeros de ataques múltiples, como Agua Lodosa, Estallido o Terremoto (de lo más común de VGC). Gigalith, combinado con un objeto como Seguro Debilidad, puede hacerlo genial, tanto ofensiva como defensivamente, en muchos equipos.



pre), yo te recomendaría utilizar un set defensivo para este Tapu. Puedes optar por ataques como Mofa o Caída Libre para darle soporte a Garchomp, y éste utilizarlo totalmente ofensivo, con Danza Espada, Terremoto y el Cristal Z de tipo Tierra. De esta forma, Tapu Koko puede llevarse por los aires con Caída Libre durante el primer turno al Pokémon rival que más moleste a Garchomp, mientras éste utiliza Danza Espada para potenciar su ataque. En el siguiente turno, gracias al Movimiento Z, puedes tirar una Barrena Telúrica increíblemente poderosa, que no dañará a Tapu Koko.
Otra opción, si puedes prescindir de la Semilla Electro en Tapu Koko, es utilizarlo con el Chaleco Asalto, para cubrir mejor su Defensa Especial en lugar de su Defensa Física.

Noticia del mes
¡Llega la nueva temporada de VGC!



Coincidiendo con el Internacional de Europa, que se celebra en Londres, también tenemos la salida de Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna, que, entre las muchísimas novedades que trae, también **actualizará las normas de VGC para la próxima temporada.** ¿Y qué cambios son los que traen estos juegos? Pues, a partir de ahora, se pueden usar todos los Pokémon de la nueva Alola, lo que también incluye a legendarios como Heatran, Cresselia o Landorus... ¡Además de volver a permitirse las Megapiedras! Dadle una cálida bienvenida a nuestros queridos **Mega-Kangaskhan o Mega Salamence.**

TAPU KOKO Y GARCHOMP HACEN BUENA PAREJA CON DOS POKÉMON COMO ARCANINE Y CELESTEELA.

¡Lilligant al máximo!
Joaquín López

Saludos, Profesor. Le comento: llevo, desde que comencé a jugar con Pokémon Sol y Luna, entrenando con diversos equipos, y en distintas modalidades. Pero siempre hay un Pokémon, mi Pokémon favorito de quinta generación, que me gusta utilizar: Lilligant. ¿Podría darme algún consejo para sacarle el máximo partido posible a mi Lilligant? Tiene la naturaleza Miedosa, y los ataques Somnífero, Rayo Solar, Hiperrayo y Giga Drenado. Gracias.



¡Alola, Joaquín!
Lilligant me parece un Pokémon de lo más interesante, tanto por su diseño como la cantidad de usos que se le pueden dar. Para sacarle el máximo partido en combates dobles, yo te recomendaría combinarlo con Torkoal, que te pondrá directamente el sol, y si tu Lilligant tiene Clorofila, será muchísimo más rápido. Si no lo usas con Torkoal, también puede estar muy bien probarlo con Danza Aleteo y Oricorio, que, gracias a su habilidad, copiará el movimiento de Lilligant, y podrá mover dos veces en un turno.
En caso de usarlo con Torkoal, en cuanto a ataques lo mejor es Cede Paso (para dejar a Torkoal atacar justo después de Lilligant), Somnífero para poder dormir a los rivales, Protección (casi obligado), y por último, en lugar de Rayo Solar, yo te recomendaría Lluevehojas, por si acaso te quitan el clima, poder seguir atacando. Te dejo aquí todos los detalles:

LILLIGANT
- **Objeto:** Banda Focus
- **Habilidad:** Clorofila
- **Naturaleza:** Miedosa
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk Esp / 252 Vel
- Lluevehojas
- Cede Paso
- Somnífero
- Protección

El Nuevo Circuito de VGC 2018
Lyfoxynk

¡Muy buenas, Profe! Tengo una duda sobre el circuito competitivo de VGC este año. Ahora que ya han anunciado el Internacional de Europa en Londres: ¿esos puntos, a pesar de jugarse con las normas de VGC17, cuentan para VGC 2018? ¿Cómo podría inscribirme en el torneo? ¡Gracias!
Te cuento: cada temporada dura un año, y siempre empieza en cuanto termina el Mundial. Por lo tanto, la temporada que acaba de empezar es la de VGC18, que durará hasta el Mundial del año que viene. Pero en cada temporada se juega con dos normas, y es que hasta que se publica la nueva normativa (que en muchos casos va ligada a los nuevos juegos de Pokémon), se utiliza la del año anterior. Por lo tanto, durante esta nueva temporada de VGC18, se jugará con las normas del año pasado (VGC17) hasta enero de 2018.
Sobre la inscripción al torneo, aunque para éste ya es demasiado tarde, la metodología es la misma para todos. Toma nota: en la sección de Torneos de la web oficial de Pokémon (www.pokemon.com), tienes un buscador de torneos, y en la información sobre cada uno de ellos tienes los pasos para inscribirte. ¡Espero que te haya sido útil!

Próximo número

Sale el **18** de diciembre

ANÁLISIS

Xenoblade Chronicles 2

¡Ya estamos exprimiéndolo a fondo! La búsqueda del Elíseo es una increíble aventura, que cerrará con broche de oro el impresionante 2017 de la consola del momento.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

REPORTAJE



DLC Zelda BotW

Se acerca La Balada de los Elegidos, toda una nueva aventura para esta obra maestra inagotable.

ANÁLISIS



Skyrim

Este RPG colosal marcó una época, y pronto podremos jugarlo en cualquier parte. ¡Impresionante!

REPORTAJE



Compras Navideñas

¿Dudas con qué comprarte? ¿No sabes qué regalar? Descuida, te traeremos las mejores opciones.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Lázaro Fernández, Samuel González, Miguel Martí y Juanfree Martínez.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992


NINTENDO SWITCH
WOODLAND
ROCKSTAR GAMES PRESENTA
L.A. Noire®
YA A LA VENTA
Disfruta del exitoso thriller policiaco mejorado para Nintendo Switch™
18
www.pegi.info
Rockstar Games, Inc. ©2006 - 2017 Rockstar Games, L.A. Noire y R son marcas, logotipos y copyrights de Take-Two Interactive. Portions © Copyright Master Licensing, Inc., 2017, todos los derechos reservados; La Ciudad Desnuda (Naked City) y las marcas comerciales e imagen corporativa relacionadas con La Ciudad Desnuda (Naked City) son marcas comerciales de Master Licensing, Inc. Todos los derechos reservados. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. El resto de marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.